

GRY VIDEO I KONSOLE

SIERPIEŃ 2011 / 08/2011

新
プラス

CENA: 9,99 zł (w tym 8% vat)

PS3 | XBOX 360 | PSP | DS | 3DS | IPHONE

**ALIENS
COLONIAL
MARINES**
POLOWANIE NA ROBAKA

SNIPER 2
CRYENGINE 3
W RĘKACH POLAKÓW

DEAD ISLAND
NASTĘPCA RESIDENT
EVIL? GRAMY!

**FABRYKA
SNÓW**

NADGODZINY? WYZYSK?
TWÓRCY GIER VIDEO
OPOWIADAJĄ
O SWOJEJ PRACY



**MASS
EFFECT**



PRAWDA Δ CIĘ ODMIENI



DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

BUNT LUDZKOŚCI

WWW.DEUSEX.COM

18
www.pegi.info

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. OnLive is a registered trademark of OnLive, Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-188 Warszawa, ul. Janka Muzykanta 60.

PARTNERZY:

iiyama

FILM WEB

NAJLEPSZA FANTASYJA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
(NA WSZYSTKIE WYMIENIONE PLATFORMY SPRZĘTOWE)

menu #149

SPECJAŁ



38 Mass Effect 3

Misja Sheparda dobiega końca, nadchodzi zwieńczenie epickiej trylogii BioWare

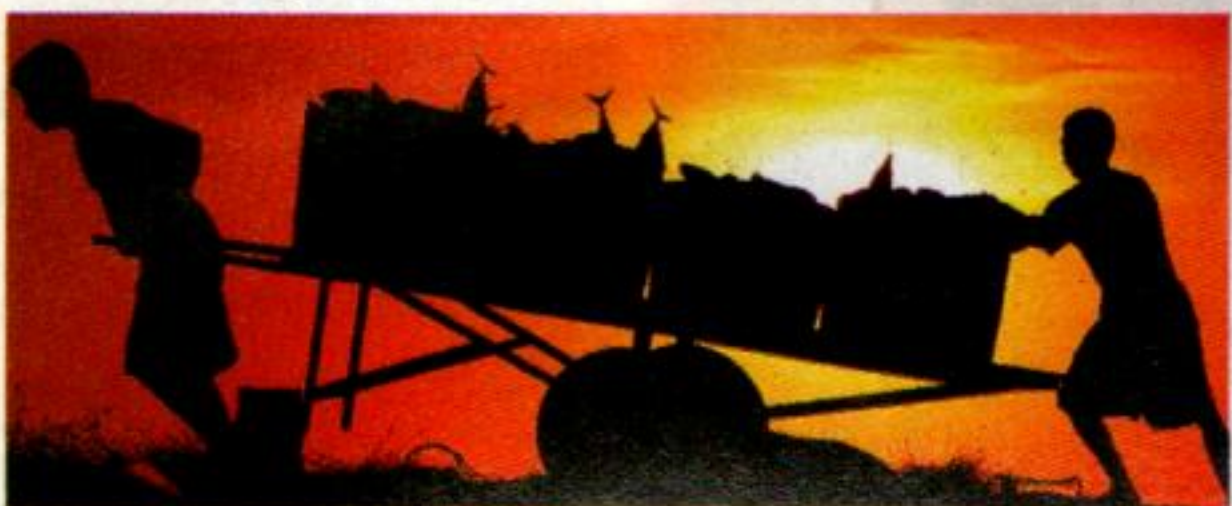
42 New Game Plus

Co to jest New Game Plus i dlaczego powinno być w każdej grze?



44 Aliens: Colonial Marines

Gearbox ma szansę zrehabilitować się po nie do końca udanym powrocie Duke'a



44 Fabryka snów

Czy tworzenie gier to faktycznie najfaniejsza praca na ziemi? Pytamy zaprzyjaźnionych developerów



45 Sniper 2: Ghost Warrior

Oglądamy w akcji sequel najlepiej sprzedającej się polskiej gry wszech czasów

58 Głupie jest piękne

DrMax o tym, czego nauczył się z gier video



60 Dead Island

Wakacje na wyspie zombie – przyglądamy się ewolucji gry i trybowi multiplayer

NEWSFLASH

06 Krajobraz po bitwie o Los Angeles

Opinie na temat Wii U w branży są zaskakująco ciepłe. Co mówią developerzy i wydawcy?

09 Versus: Mielu vs. Kaxi

Czy europejscy gracze mają lepiej niż Amerykanie?

10 Wywiad: PlayWay Interactiwe

Kolejna polska ekipa wyda grę na konsolach

14 Newsflash

Gulash komentuje bieżące wydarzenia i nie tylko

15 Sprzedaj nam grę

Ken Levine o BioShock: Infinite

18 Wywiad: Fundacja ISKIERKA

Gry video mogą służyć szczytnym celom

20 PSP's not dead

10 powodów, dla których wciąż warto mieć PSP

22 Gra wstępna

Do pojedynku stają Darksiders 2 i The Legend of Zelda: Skyward Sword

24 Pobierz i graj

15 potencjalnych hitów z cyfrowej dystrybucji, na które ostrzemy sobie zęby

33 Wywiad: Patryk Trociński

Jak się studiuje tworzenie gier w USA? Rozmawiamy z Polakiem, który próbuje sił na amerykańskiej uczelni

36 Na horyzoncie

Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć

ZAPOWIEDZI

08 Ninja Gaiden 3

12 Far Cry 3

16 Tekken Hybrid

29 Dragon's Crown

30 Resistance 3

35 GoldenEye 007 Reloaded

STAŁE

28 Ore no [Game] Nikki

Felieton Jakuba Teppera

32 Po drugiej stronie lustra

Felieton Tomka Kreczmara

34 Świat według nerda

Felieton Quentina

35 Charts

Co najlepiej sprzedaje się w Polsce i na świecie

65 Recenzje

Felieton Miela otwierający recenzje

84 Retroplus

DrMax zagłębia się w mroczne wieki konsolowego grania. Plus felietony Kroogera i Martinezę.

94 FAQ³

Korespondencja z redakcją, ciekawostki z NEOgo.pl i forum

98 Finisher

Punchliner Grabarza na zakończenie

RECENZJE

69 Air Conflicts: Secret Wars

83 Backbreaker Vengeance

82 Bastion

68 Battle vs. Chess

83 Call of Duty: Black Ops – Annihilation

74 Call of Juarez: The Cartel

72 Captain America: Super Soldier

73 Dead Block

70 Death Rally

70 Dungeon Hunter 2

77 Dynasty Warriors Gundam 3

67 Earth Defense Force: Insects Armageddon

79 Final Fantasy IV The Complete Collection

66 From Dust

73 Galaga Legions DX

79 Gladiator Begins

80 Green Lantern: Rise of the Manhunters

73 Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax

76 Harry Potter i Insygnia Śmierci cz. 2

73 Lucha Fury

70 Monster Hunter: Dynamic Hunting

83 Ms. 'Splosion Man

68 MX vs ATV Alive

80 Mystery Case Files: The Malgrave Incident

71 Resident Evil: The Mercenaries 3D

83 The Fancy Pants Adventure

70 War Pinball

78 Wii Play Motion

77 Williams Pinball Classics

81 White Knight Chronicles 2

Shepard, xenomorfy, polski snajper i zombiaki w luksusowym kurorcie – to wszystko tylko w sierpniowym NEOplus!

W te wakacje wydawcy zdecydowanie nas nie rozpieszczają nowymi pierwszoligowymi grami. To dobry czas, aby nadrobić zaległości, jakie na pewno ma każdy, kto dużo gra. Można też zainteresować się pozycjami, które nie mają głośnej kampanii medialnej – z pewnością znajdzie się coś dla każdego. Mimo sezonu ogórkowego recenzujemy w tym miesiącu 30 gier; na przykład szczerze polecam Earth Defense Force: Insect Armageddon wszystkim fanom shooterów; dawno tak się nie ubawiłem, jak podczas strzelania do przerośniętych mrówek i pajaków. Nawet Captain America jest w stanie dostarczyć nieco zabawy, podobnie jak pozycje z dystrybucji cyfrowej – From Dust i Bastion.

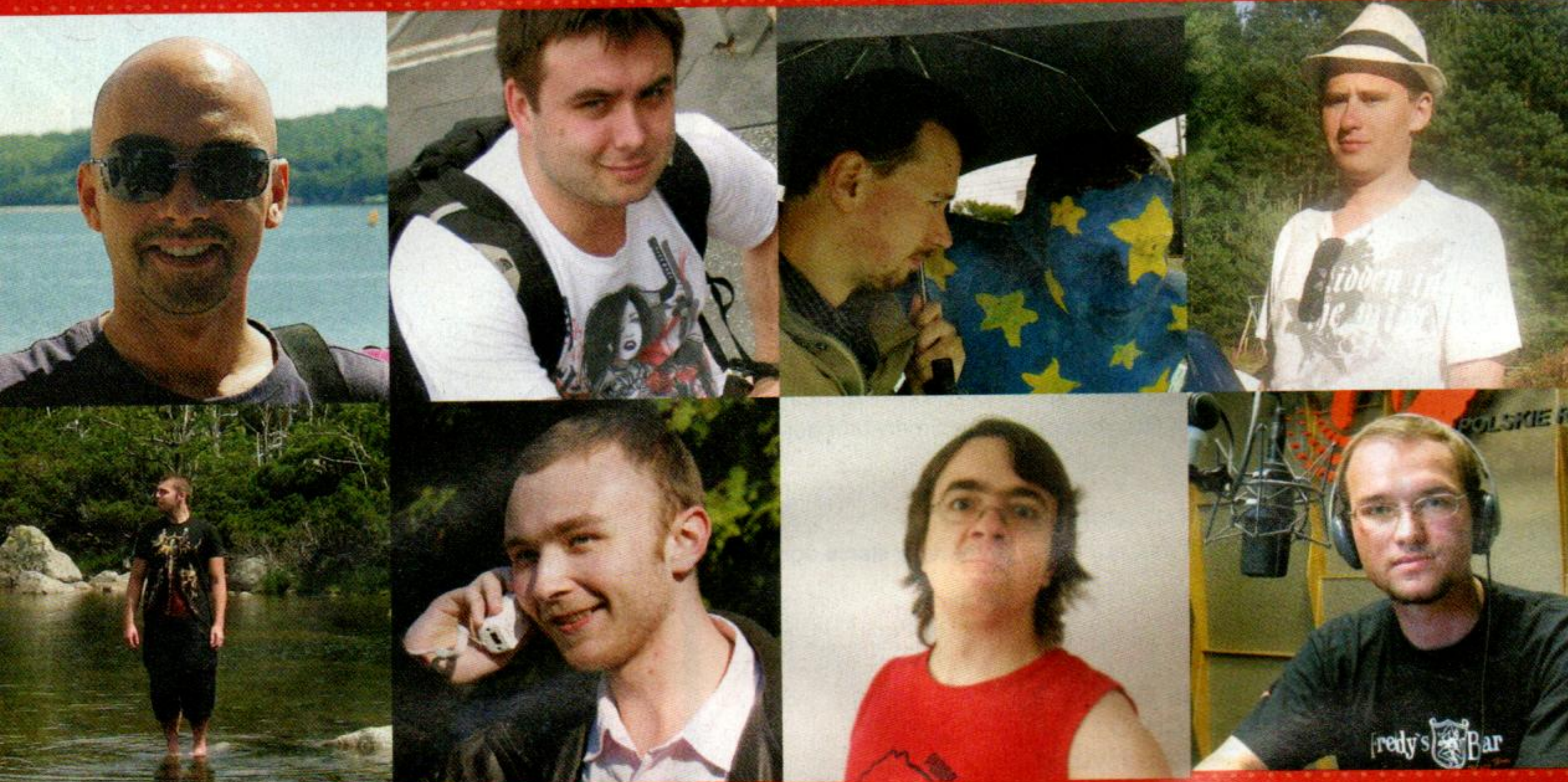
A skoro jesteśmy przy recenzjach, postanowiliśmy nieco odświeżyć ich wygląd i sprawić, by przyjemniej się je czytało. Mam nadzieję, że spodoba się Wam i łatwiej zachęcicie znajomych do lektury NEOplus.

Gorących tematów w numerze mamy kilka i to bardzo, bardzo ciekawych. Fabryka Snów, czyli jak faktycznie wygląda praca w branży developerskiej, wymagała wielu rozmów z naszymi rodzimymi twórcami gier, czego efektem jest sześć stron materiału, który bez fałszywej skromności uważam za bombowy. Przyglądamy się kolejnym polskim produkcjom o dużym potencjale – choć Call of Juarez: The Cartel nie wyszło tak dobrze, jak mogliśmy się tego spodziewać, Dead Island prezentuje się znacznie ciekawiej. Natomiast Sniper: Ghost Warrior 2... Już sama informacja o tym, że gra działa na CryEngine 3, tym samym silniku, który napędzał Crysis 2, działa elektryzująco. Zaciekawieni udaliśmy się do City Interactive na prezentację. Piszemy również o Aliens: Colonial Marines, a Fax zebrał w zgrabną całość wszystkie informacje o Mass Effect 3.

Jak zawsze czekają na Was również felietony zaproszonych do NEO+ gości, publicystyka, obszerny Retroplus, wywiady, zapowiedzi gier i ciekawostki z branży – tworzymy taki magazyn, jaki chcielibyśmy sami czytać. Jeśli macie uwagi, opinie, komentarze i sugestie, zachęcam do podzielenia się na naszej stronie NEOgo.pl lub bezpośrednio ze mną pod adresem gulash@neo-plus.pl

Szykujemy się na jesień i to będzie prawdziwa rzeźnia. Od września do końca roku ukaże się około dwudziestu pierwszoligowych, absolutnie topowych gier, których wydawcy ostrzą sobie zęby na nasze portfele. Które warto będzie kupić? Pewnie wszystkie, ale mało który portfel to wytrzyma. Jak zawsze w podjęciu decyzji pomogą Wam nasze recenzje.

Mam nadzieję, że tykniecie nieco słońca i odpoczynku w sierpniu. Do przeczytania za miesiąc! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash

Demon's epic Souls fail

W przedostatni weekend lipca zabrałem się za dokończenie Demon's Souls – zostały mi raptem trzy levele. Pięć godzin później, po dziesiątkach podejść padł ostatni boss i wróciłem do Nexusa – centralnego huba gry spodziewając się... czegoś. Nic. Szukam, czytam – powinno otworzyć się przejście do zakończenia. U mnie go nie ma. Grzebię dalej – jeśli podczas walki z pewnym bossem zginąłeś razem z nim, sorry, nie będzie zakończenia. Atlas przeprasza za bug, jest im przykro i w ogóle. Aaaaaaa!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax

ogórki – samo zdrowie

Podobno rozwój rynku miał doprowadzić do stopniowego zaniku wakacyjnego sezonu ogórkowego. Tymczasem miesiąc okazał się niemal tak ubogi jak za starych (nawet bardzo) czasów. Nie narzekam, bo dzięki temu udało mi się wyrwać na krótki urlop i dać narzodom wzroku odpocząć od monitora (a narządowi siedzenia – od kanapy). Powrót do miejskiego zgiełku, stresu i obowiązków zniósłem nie najlepiej. Na szczęście, kiedy już miałem przerzucić sznur z pętłą przez żyrandol, akurat zassały się dodatki do MK i New Vegas.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu

wrocław

Zdołały mnie klótnie mieszkańców Katowic i Wrocławia o ESK 2016. Fax jest ze Śląska, ja też, tylko z Dolnego, a jakoś możemy siedzieć biurko w biurko i nie pozabijaliśmy się. Może dlatego, że nie było na to czasu, bo roboty było odwrotnie proporcjonalnie do liczby fajnych gier. Masa! Ale to był najlepszy moment, żeby zmienić szatę recenzji. Dajcie znać, co myślicie. Cieszę się, że ten koszmarny lipiec już za nami. Jasnym punktem był wyjazd do Techlandu na pokaz Dead Island. Wrocław umie się bawić!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo

gears of life

Kiedyś wakacje były dla mnie czasem nadganiań gier, których nie miałem okazji skończyć w ciągu roku. Najczęściej kilka tytułów leżało od Gwiazdki i wiedziałem, że muszę się za nie zabrać, bo z grami jest przeciwnie niż z winem. 2011 jest pod tym względem zupełnie inny, odpoczywam od konsol, okazjonalnie zagrywam w FIFA 11 i to w zasadzie tyle. Zabrzmiało to dziwnie, ale taka zmiana trybu życia to bardzo pożyteczne doświadczenie. Polecam.

GRZEGORZ BROL // Fax

z deszczu pod rynnę

Co miesiąc dostajemy od Was zapytania o pracę w branży, gdyż wszyscy chcą realizować swoje pasje oraz marzenia i myślą, że to przy okazji dobra zabawa. I czasami tak jest faktycznie, ale przeczytajcie materiał, który przygotował Mielu w oparciu o wypowiedzi polskich producentów. Nadal uważacie, że to dobry pomysł na życie? Podobnie jest z pisaniem o grach. Zarywanie nocy z powodu Halo 4: Return of Master Chief to jedno, a zarywanie nocy z powodu Grand Theft Crap to coś zupełnie innego.

MICHAŁ SZYM CZAK // sasori

był padalo

Wielkimi krokami nadchodzi długo oczekiwany urlop, a wraz z nim (po odbębnięciu tych wszystkich koszmarnych wycieczek, plaż, podróży i zachwycań się okropną przyrodą w towarzystwie bliskich) granie, dużo grania! Wreszcie będzie można nadgonić wszystkie zaległe osiągnięcia. Chociaż przyznam się, że ostatnio od konsoli odciągają mnie pewne gry przeglądarkowe – łatwo u mnie o uzależnienie. Szykuje się więc wojna o mój czas, a to przecież powód do zadowolenia. Ach, urlop, urlopik, urlopuńcio.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi

nej Śląsk!

Kiedy to czytacie, świat wie już, czy Śląsk Wrocław pokonał bułgarską lokomotywę w eliminacjach Ligi Europejskiej. Ja jeszcze nie wiem, ale jestem dobrej myśli, nawet po szczęśliwym awansie z Dundee. Śląsk musi grać dalej, żeby mógł wybrać się na mecz LE na ukończonym już stadionie! Gry? Lipiec nie był najgorętszym miesiącem w roku, ale było w co grać. Przy okazji wykorzystaliśmy okazję do małego remontu w numerze. Koniecznie dajcie znać na NEOgo i forum, jak Wam się podoba nowa szata recenzji.

RAFAŁ BARANOWSKI // Tadek

playground

Nie ma w co grać? To jakaś bujda. Nie wierzę, że ktoś przeszedł już wszystkie gry, które chciał – Twoja tzw. „kupka wstydu” właśnie na Ciebie patrzy. Po drugie, na XBLA i PSN pojawiają się naprawdę świetne tytuły, więc w tym miesiącu nie odpałitem żadnej pudełkowej gry. Z innej beczki, polecam książkę Gears of War: Pola Aspho – polskie tłumaczenie nie jest idealne, ale każdy megafan Gearsów może zapoznać się z postaciami, które pojawią się w GOW3. Babki kopią tyłki nie gorzej niż Marcus.

Special Guest Stars: Krooger, Grabarz, Jakub Tepper, Martinez, Quentin, Tomek Kreczmar



Numer 149 // sierpień 2011
issn 1505-8204 // index: 345342

MAGAZYN

Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Rafał Baranowski,
Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak,
Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał
Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat,
Flik, Janush, Joseph, Marcellus, Matt,
Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar,
Qoora, Qsh, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-go.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki
w godzinach 13-15

REKLAMA

Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

20 – miliardów dolarów – aż tyle może być warta Zynga, gigant na rynku gier społecznościowych. To więcej niż wartość wspólnie EA i Activision Blizzard. Nie wiemy, skąd biorą się te kosmiczne liczby. Uprawianie ogródka nie może być aż tak dochodowe...

40 – procent rynku platform do grania należy do konsol. W 2000 roku było to nawet 80 procent. Takimi rewelacjami podzielił się szef Electronic Arts, John Riccitiello. Ciemne chmury zbierają się nad naszym hobby. Kto zatem tak miesza na rynku? Riccitiello wskazuje na iPada. Tylko czekać aż EA przerzuci się na casualowe pierdółki.

40 – co najmniej tylu byłych pracowników Infinity Ward pracuje w Respawn Entertainment, założonym przez ex-bossów IW – Jasona Westa i Vince'a Zampellę. Ale zrobiliby wszystkim psikusa, jakby ogłosili, że robią gry społecznościowe na Facebooka. Tfu! A kys!

750 – milionów dolarów wydało Electronic Arts na PopCap, firmę robiącą gry na platformy przenośne. No to bardzo krótko czekaliśmy... Zaledwie 110 milionów więcej EA wydało w 2007 roku na BioWare i Pandemic. To drugie studio już nie istnieje.

DOŁĄCZ DO NAS NA **facebook** NOWY KANAŁ **TVUltima** NA **You Tube**

NAJLEPSZE GRY

EKSPRESOWA WYSYŁKA*

Teraz Ultima
W KATOWICACH!
ul. Tysiąclecia 15
(na wysokości Żyrafy)
szczegóły na [www](http://www.ultima.pl)

email: ultima@ultima.pl

tel: (22) 485-52-11

www.ultima.pl

ULTIMA[®].pl

Świat Elektronicznej Rozrywki

XBOX 360



PS3

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
EDYCJA SPECJALNA

18

EDYCJA SPECJALNA + DLC
~~229,90 zł~~ **199,90 zł**

XBOX 360



PS3

BATTLEFIELD 3
EDYCJA LIMITOWANA

18

EDYCJA LIMITOWANA + DLC
~~239,90 zł~~ **199,90 zł**

XBOX 360



PS3

NEED FOR SPEED THE RUN
LIMITED EDITION

16

EDYCJA LIMITOWANA
~~239,90 zł~~ **199,90 zł**

XBOX 360



PS3

CALL OF JUAREZ
The CARTEL

18

SUPER CENA + DLC
~~179,90 zł~~ **159,90 zł**

XBOX 360



PS3

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

EDYCJA STANDARDOWA PL/ANG
~~229,90 zł~~ **189,90 zł**

XBOX 360

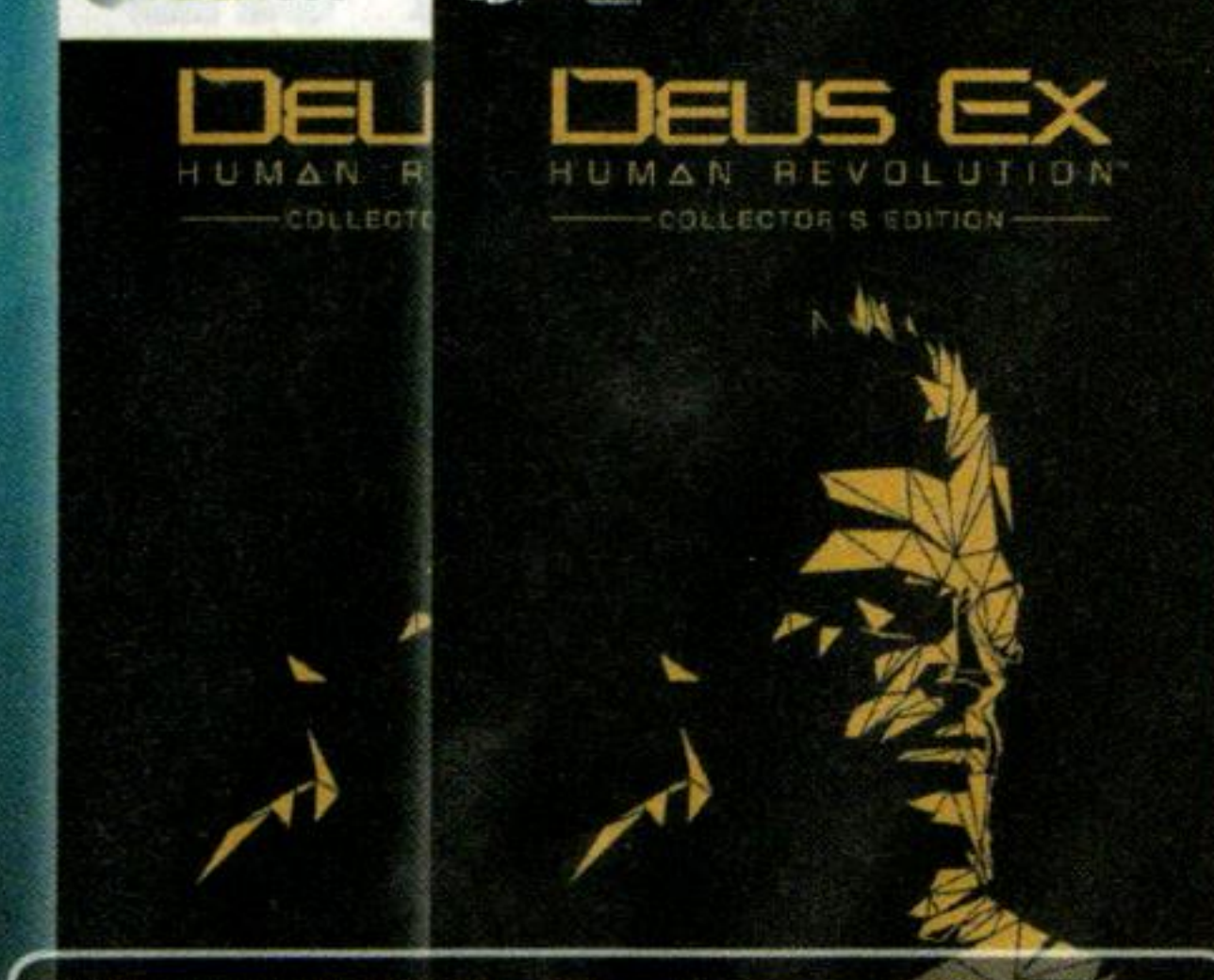


PS3

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
AUGMENTED EDITION

AUGMENTED EDITION
~~299,90 zł~~ **259,90 zł**

XBOX 360



PS3

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
COLLECTOR'S EDITION

EDYCJA KOLEKCYJONERSKA
~~389,90 zł~~ **349,90 zł**

XBOX 360



PS3

DRIVER
SAN FRANCISCO

18

EDYCJA SPECJALNA + DLC
~~229,90 zł~~ **209,00 zł**

XBOX 360



PS3

DRIVER
SAN FRANCISCO

EDYCJA KOLEKCYJONERSKA
~~299,90 zł~~ **279,90 zł**

PS3



RESISTANCE 3

18

PL/ANG + NASZYJNIK + DLC
~~229,90 zł~~ **199,90 zł**

PS3

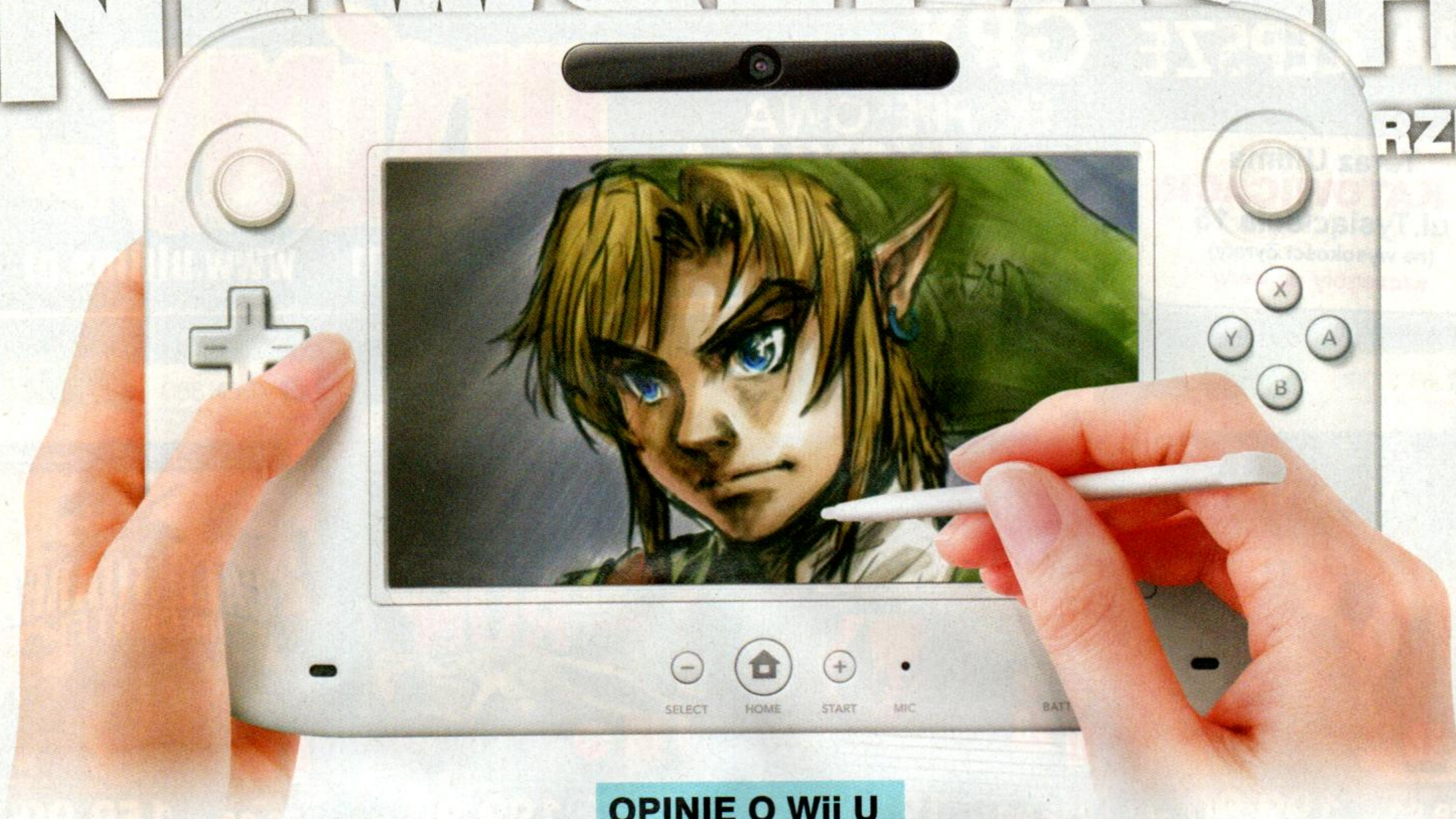


RESISTANCE 3
SPECIAL EDITION

18

EDYCJA SPECJALNA
~~239,90 zł~~ **219,90 zł**

* Resistance 3 edycja Survivor dostępna w cenie 449 zł



OPINIE O Wii U

Krajobraz po bitwie o Los Angeles

Już prawie dwa miesiące minęły od pierwszej publicznej prezentacji Wii U na E3, ale emocje nie opadają. W poprzednim numerze NEOplus opisywaliśmy nasze wrażenia z grania odnośnie nowej konsoli Nintendo, a teraz przyglądamy się reakcjom developerów

Do pokazu konsoli mogło w ogóle nie dojść, ale Nintendo przestraszyło się przecieków. Szef firmy, Satoru Iwata, zauważył, że gdy firma radziła sobie średnio i nie przyciągała uwagi, takie wieści nie zdarzały się. Sytuacja zmieniła się jednak po sukcesie DSa i Wii, i nawet tak zwane NDA, o których Gulash pisze w swoim felietonie, nie zniechęcają ludzi do wyjawiania tajemnic. Przed E3 dowiedzieliśmy się o istnieniu nowej konsoli stacjonarnej Ninty i kontrolerze z wbudowanym ekranem dotykowym. Japończykom nie pozostało nic innego, jak zademonstrować Wii U publicznie, zanim narosłyby wokół niej mity.

W ten sposób można częściowo wytłumaczyć, dlaczego prezentacja na E3 nie wypadła najlepiej. Wygląda na to, że Nintendo nie miało dostatecznie dużo czasu. Gdyby mieli, na pewno lepiej by się przygotowali, choćby po to, żeby akcjonariusze zrozumieli czym jest nowa konsola i dlaczego może odnieść sukces. I nie tylko oni, ale także developerzy i przede wszystkim gracze. Hiroyuki Kobayashi z Capcomu przyznał, że dostrzega potencjał nowej platformy, a fakt, że Wii U będzie konsolą HD przekona developerów do tworzenia na nią gier. Jednak nie jest pewien jak zareaguje rynek: „Możemy tylko zgadywać, jak poradzi sobie Wii U”. Oczywiście, nikt tego nie wie, ale lepszy pokaz na E3 na pewno rozwiałby wiele wątpliwości.

CENA I FPSEM

To jednak historia, czas popatrzeć w przyszłość. Czy Wii U ma szansę powtórzyć sukces „krzywo stojącego pudełka”? Najpierw Nintendo musi w ogóle przekonać ludzi do zakupu. „Będę zaskoczony, jeśli Wii U

będzie kosztowało powyżej 399,99 dolarów” – powiedział słynny analityk Michael Pachter i podkreślił, że konsola musi być atrakcyjna cenowo, by móc konkurować z PS3 w zestawie z Move i Xboksem 360 z Kinectem. Cliff Bleszinski nie ma wątpliwości, że ludzie kupią Wii U. I to nawet ci, którzy krytykują Nintendo, że robi drugiego Dreamcasta: „Z czasem to co było stare, staje się nowe. Power Glove doprowadziło do Wii, a Virtual Boy do 3DSa. Kinect to wyrafinowana kamera internetowa, prawda?”. Chodzi oczywiście o to, że Wii U będzie konsolą przejściową, czyli nie zdeklasuje rywali pod względem mocy.

Katsuya Eguchi, game designer i manager w Nintendo Entertainment Analysis and Development (EAD) twierdzi, że padlet, zwany również WiiPadem, zmieni sposób, w jaki będzie grało się w FPSy. Choć nie wyjaśnia dokładnie, na czym niby ta wielka zmiana miałaby polegać i czemu akurat gracze mieliby to tłumnie docenić, wiadomo że specjalnie mówi o tym gatunku, bo jest obecnie najpopularniejszy wśród graczy core'owych. Na Wii było kilka takich gier, ale Nintendo potrzebuje ich więcej.

W ogóle Ninty potrzebuje wsparcia third-party developerów. Nie może powtórzyć się sytuacja z Wii. Satoru Iwata: „Wydawcy próbowali stworzyć jakieś tytuły na DSa i Wii, ale sprzedaż nie spełniła ich oczekiwań. Zaczęli więc myśleć, że nie mogą wiele spodziewać się po Wii”. Żeby tym razem wszystko

było tak jak trzeba, Nintendo rozpoczęło rozmowy z third-party developerami przed E3 i jak zdradził Iwata firma, której szefuje „tworzy kilka tytułów we współpracy” z innymi wydawcami. I zapewnia, że jest gotowa zainwestować, żeby na 3DSie i Wii U było więcej różnorodnego softu niż na poprzedniczkach. Czas pokaże, czy zobaczymy ekskluzywnie tytuły na Wii U na przykład od Ubisoftu.

THIRD-PARTY

Najważniejsze, żeby nie powtórzyła się sytuacja z 3DSem, że na premierze urządzenia praktycznie nie

było gier wartych kupna. Iwata zapewnia, że chcą uniknąć powtórek z rozrywki i dlatego jak nigdy dotąd skupiają się na dobraniu odpowiedniego softu na premierę. Nie znamy żadnych konkretnych, ale jeśli pozytywne wypowiedzi developerów miałyby oznaczać, że pracują oni w pocie czoła nad grami na Wii U, Ninty i ich fani

mogliby spać spokojnie. Wiele firm istotnie nad czymś dłużej, w tym duzi wydawcy jak Electronic Arts i Activision. Frank Gibeau z EA przyznaje, że dewkity mają od pewnego czasu i zależy im na tym, by ich gry pojawiły się już w dniu premiery konsoli. „To dla nas ważne, by zbudować jak największą grupę odbiorców. Ta taktyka sprawdziła się przy PlayStation 2 i PlayStation 3”. I dodaje: „To, co pokazało nam Nintendo, pasuje do naszej wizji, co chcielibyśmy osiągnąć z takimi markami jak FIFA, Madden i Battlefield”. Activision

Wii U teoretycznie będzie mogło wyświetlać obraz w 3D, jak przyznał Satoru Iwata, ale szef Nintendo wolałby nie skupiać się na tym. Nic dziwnego, skoro to oni najgłośniejszy krytykują oglądanie 3D w okularach

tradycyjnie woli poczekać i zobaczyć jak rozwinie się sytuacja, niemniej Bobby Kotick, szef firmy, zapewnia, że otrzymali devkity i szczególnie są zainteresowani, jakie ostatecznie będą możliwości sieciowe Wii U. Jeśli szykują World of Warcraft... Może lepiej o tym nie myśleć.

Shane Bettenhausen z Ignition Entertainment, rozmarzył się i głośno opowiadał o tym, jak fajnie byłoby stworzyć

Shigeru Miyamoto wyznał, że tym razem nie był głęboko zaangażowany w projektowanie nowej konsoli. Zajęli się tym młodzi inżynierowie Nintendo, a Shigsy tylko doglądał ich prac i udzielał im rad. Czy tego chcemy czy nie, następuje wymiana pokoleniowa w Ninty. Oby nie za szybko, bo drugiego Miyamoto szybko nie zobaczymy

spin-offy El Shaddai na Wii U. Ville Heijari z Rovio uważa, że padlet i Angry Birds idealnie do siebie pasują, więc firma jest zainteresowana tworzeniem gier także na konsolę Nintendo. Monolith (ci od Xenosagi) szukają ludzi z doświadczeniem w pracy przy konsolach HD, którzy pociągną produkcję gry na Wii U. Chcą, by ich pierwsza gra w wysokiej rozdzielczości mogła konkurować z zachodnimi produkcjami. „Strasznie podoba mi się możliwość grania, nawet gdy moje dzieci i żona zajmują telewizor. To genialne” – zachwyca się producent Resident Evil: Operation Raccoon City Masachika Kawata, ale zaznacza, że na razie nie wie, czy jego team będzie robić Residenta na Wii U.

I właśnie w ten sposób najczęściej wypowiadają się developerzy. Bardzo chwalą konsolę, ale mało kto przyznaje, że nad czymś pracuje. „Wii U otwiera nowy wymiar możliwości dla bardziej dojrzałych gier” – mówi Jamie Keen, lead designer Far Cry 3 i dodaje, że na razie koncentrują się na wersjach na PC, PS3 i X360, a co będzie dalej, to się okaże. Nie inaczej jest w przypadku Cevata Yerli z Crytek: „W naszej firmie jest mnóstwo fanów Nintendo. Niestety, nie mogliśmy wspierać Wii, bo musielibyśmy włożyć duży wysiłek w dostosowanie naszego silnika do tego urządzenia. Dlatego jesteśmy podekscytowani, widząc nowy hardware, który jak sądzimy możemy wspierać. Ale ja osobiście nie widziałem żadnego devkita Wii U”.

Tworzeniem gier na nową konsolę jest zainteresowany autor Harvest Moon, Yasuhiro Wada, obecnie zatrudniony w Grasshopper Manufacture. „W tej chwili opracowuję grę na 3DSa, ale już siadamy do kolejnej, tylko jeszcze nie zdecydowaliśmy, na jakie platformy się ukaże. Mam nadzieję, że na Wii U”. Zaczęto spekulować, czy Insomniac zrobią Overstrike, ich pierwszą grę multiplatformową, również na konsolę Nintendo: „Nie rozmawialiśmy jeszcze o dacie premiery gry, więc nie wiem czy jest już za późno, by Overstrike trafił na Wii U” – powiedział

Ted Price, szef Insomniac. Podkreślił, że jego ekipa to gadżeciarze, lubią „nowe, świeżące zabawki” i dlatego zrobili Resistance na nowiutkiej PlayStation 3, a teraz „opcji jest znacznie więcej”. Ale na Ratcheta na Wii U nie liczą, Sony nie wypuści tej licencji z rąk.

Nawet Ken Levine, który pojawił się w materiale promocyjnym na konferencji Nintendo na E3, i zachwalał możliwość gry w łóżku, przyznał ostatnio, że Irrational

Games nie planują w tej chwili stworzenia gry na Wii U. Podobnie id Software, choć John Carmack uważa, że przejście z grami na Tech 5 na tę konsolę byłoby „slam dunkiem”: „Nie dyskutowaliśmy o tym w firmie, ale z technicznego punktu widzenia wydaje się, że to odpowiedni cel”. Jak każdy inny developer zwraca uwagę, że duża moc konsoli skusi ludzi do tworzenia gier na Wii U. On sam od dawna chciałby coś zrobić na Nintendo, ale id Software z ich projektami i technologią mieli z pierwszym Wii nie po drodze. Teraz to może się zmienić. Carmack przy okazji podzielił się refleksją, że znacznie łatwiej dodać do gry dotykowy interfejs, niż próbować dokładać na siłę obsługę kontrolerów ruchowych.

INWAZJA MOCY

Podsumujmy to, jak ważna jest moc dla developerów wypowiedzią Pete Hinesa z Bethesda: „Chcemy robić gry dla jak największej grupy odbiorców, ale na platformach, które pod względem technologii są w stanie udźwignąć nasze gry. Wii nawet nie było opcją, musielibyśmy wprowadzać totalne zmiany do tytułów robionych na X360, PS3 i PC. Szczerze mówiąc, nie wiem nic o specyfikacji technicznej Wii U, ale jeśli moc będzie wystarczająca do zrobienia Rage, Skyrim albo Prey 2, to wtedy będziemy jej się przyglądać”.

Już mogą zacząć, bo Mike Capps, szef Epic twierdzi, że Wii U jest potężne. Jego firma jeszcze oficjalnie nie ogłosiła wsparcia dla konsoli Nintendo, ale „kilka gier, które widzieliście na pokazie konsoli na E3, działało w oparciu o technologię Unreal Engine. Daje to jakiś obraz tego, gdzie się znajdujemy. Możesz użyć naszego silnika na tej platformie, z technologicznego punktu widzenia to oczywisty wybór”. Z tej opcji już korzysta studio Gearbox, tworząc Aliens: Colonial Marines na Wii U. „Dostaliśmy devkity Wii U dopiero kilka miesięcy temu” – mówi producent Brian Burleson. „Ale jeśli masz już technologię, która działa, zwłaszcza Unreal Engine, wtedy konwersja jest bardzo łatwa”.

Darksiders II będzie jedną z pierwszych gier startowych nowego systemu. Marvin Donald, reżyser z Vigil Games zapewnia, że nie idą na żadne graficzne ustępstwa: „Moc jest wystarczająco dużo. Co najmniej tyle, żeby gra wyglądała identycznie jak na PS3 i X360. A jeśli Wii U okaże się absurdalnie potężnym sprzętem, pewnie wprowadzimy zmiany do budżetu i spróbujemy to wykorzystać. W tej chwili jednak nie taki jest nasz plan”.

Donald przyznaje, że pracują trochę po omacku, bo nie znają jeszcze ostatecznej specyfikacji konsoli ani daty premiery. Samo Nintendo chyba nie jest pewne, co chce osiągnąć i wciąż wymieniają podzespoły: „Właśnie dostaliśmy devkity drugiej generacji, a nie ma wciąż terminu premiery Wii U, więc nie wiemy jak długo będzie trwał proces tworzenia sprzętu, kiedy zakończą pracę i będą zadowoleni, z tego co osiągnęli” – wyjaśnia Donald.

Zaciekawieni, w jaki sposób developerzy,

których gry oficjalnie zapowiedziano na Wii U wykorzystają możliwości padleta? „To oczywiste, że chcemy zrobić wykrywacz ruchu” – mówi o Aliens: Colonial Marines podekscytowany współzałożyciel Gearbox, Brian Martel. „Fantastycznym pomysłem jest oczyszczenie ekranu z informacji i przeniesienie ich do kontrolera. Czy możemy mieć grę bez HUDa? To prawdopodobne”. Twórcy Darksiders II na razie planują drobne zmiany pokroju wyświetlenia mapy na ekranie WiiPada. „Zrobimy oczywiste rzeczy, jak dostęp do ekwipunku czy mapę” – wyjaśnia Marvin Donald. Wygląda na to, że Vigil grają bezpiecznie nie próbując czegoś zupełnie nowego. Trochę inaczej podchodzi do tego Team Ninja. „Pamiętacie Ninja Gaiden: Dragon Sword na DSA. Myślimy, żeby zaimplementować do Ninja Gaiden 3: Razor's Edge podobny system rozgrywki, tylko odpowiednio rozbudowany”. Mazanie palcem po ekranie, by wyprowadzić combosa? Może i fajne, ale czy rewolucyjne? Chyba raczej ma Greg Zeschuck, współzałożyciel BioWare, mówiąc, że to Nintendo ma zawsze najbardziej zwiariowane i innowacyjne pomysły, więc warto poczekać i zobaczyć, co wymyślą Japończycy, a później próbować skopiować to do swoich gier. A jeśli ktoś nie będzie miał pomysłu albo chęci jak wykorzystać możliwości padleta, najlepiej żeby w ogóle tego nie robił, radzi Katsuya Eguchi z Nintendo. Lepiej żeby tego nie robić, niż ma to być zrobione źle.

SIEĆ DLA KAŻDEGO

Ciepłe wypowiedzi developerów nie gwarantują dużej sprzedaży. Nintendo będzie musiało jakoś przekonać ludzi do nowej wizji grania. Eguchi zapowiada pokazy konsoli na wystawach i w sklepach. Ktoś powie, że wystarczy, żeby Nintendo wydało swoje gry i zarobi miliardy. I na pewno będzie miał trochę racji. Zresztą Nintendo już zarejestrowało takie znaki towarowe, jak Wii Fit U, Wii Sports U, Wii Music U, Wii Party U, Wii Balance Board U itd. Japończycy może chcą polubić się z hardcorem na nowo, ale o graczach niedzielnych nie zapominają.

Wiadomo, że Shigeru Miyamoto pracuje nad trzecim Pikminem, a co z Zeldą? Na pewno będzie, choć Eiji Aonuma, producent serii, zaznacza, że nowa Zelda wcale nie musi tak wyglądać, jak demo technologiczne prezentowane na E3.

Zastanawialiśmy się, jak będzie wyglądała sprawa online. Rąbka tajemnicy uchylił Reggie Fils-Aime, szef Nintendo of America: „Widzimy, co zrobili nasi konkurenci i wiemy, że musimy bardziej wejść w online, stąd eShop na Nintendo 3DS. Teraz będziemy kontynuowali budowę naszej struktury sieciowej, a w przypadku Wii U zrobimy krok dalej”. Okazuje się, że Ninty nie chce mieć zamkniętej sieci i nie będą narzucać wydawcom swoich zasad. Czyli nie powinna powtórzyć się sytuacja z Xbox Live, że np. nie ma możliwości grania crossplatformowego (Final Fantasy XIV, Portal 2). Możemy też spodziewać się, że będą pojawiały się wersje demonstracyjne gier. A co z opcją kupowania przez sieć gier z GameCube? Wii U nie będzie czytać płytek z GCN, ale Amber McColom z Nintendo of America powiedziała, że firma chce sprzedawać starsze tytuły online, czemu później Nintendo zaprzeczyło.

Czymkolwiek Wii U będzie, szef Ubisoftu Yves Guillemot wierzy, że unikalne możliwości zmieniają branżę gier video, a wczesna premiera zmusi rywali do szybkiego wypuszczenia ich nowych konsol. Wczesna premiera, to znaczy po 1 kwietnia 2012. Czy Nintendo nie boi się, że zabiją w ten sposób pierwsze Wii? „Wydaliśmy DSA, gdy na rynku był GameBoy Advance. Przez prawie dwa lata obie doskonale sprzedawały się ramię w ramię” – przypomina Reggie Fils-Aime. A zatem Nintendo przyszłość swych konsol stacjonarnych widzi różowo. My na razie jesteśmy umiarkowanymi optymistami, ale bardzo chcielibyśmy, żeby Wii U odniosło sukces. I doczekało się mocnego wsparcia marketingowego w Polsce. //Mielu





INFO

DEVELOPER: TEAM NINJA
WYDAWCA: TECMO KOEI
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, XBOX 360, WiiU

Dlaczego Ryu Hayabusa nosi maskę? Autorzy Ninja Gaiden 3 wyjaśniają, że ukrywa w ten sposób swoje uczucia. Skrywając twarz, staje się maszyną do zabijania. W pewnym punkcie gry jednak zdejmie maskę, by pokazać swoją „ludzką” stronę. No dobrze, ale po co? Czy naprawdę kogokolwiek interesuje, jakie myśli kottują się w głowie Hayabusa? Czy są ludzie, którym zależy zobaczyć inną twarz wyrachowanego zabójcy? Powiedzmy sobie szczerze, emoninja nikomu nie jest do szczęścia potrzebny. Doskonale wiedział o tym Tomonobu Itagaki, ale teraz już nie ma go w Team Ninja. Jest za to nowy szef i ma on swoją wizję tego, czym

Ninja Gaiden 3

Niby trzecia część, a zupełnie nowe spojrzenie

NIE TYLKO DLA ORŁÓW

Zazwyczaj w zapowiedziach piszemy ciepło o grach, ale w przypadku Ninja Gaiden 3 wszelkie obawy są jak najbardziej uzasadnione. W poprzednich częściach fabuła była stekiem bzdur, ale przynajmniej nikt nie próbował tworzyć łzawych historyjek. To tak jakby w Demon's Souls bohaterowie mieli przeżywać to, że zarabiali smoka czy odcięli łeb dwumetrowemu szczurowi.

Nadzieję na to, że Team Ninja jednak nie odejdą za daleko od klimatu serii daje prawa ręka bohatera, świecąca na czerwono, nienaturalna, przypominająca ramię Nero z DMC 4

Ninja Gaiden powinno być. Czym zatem powinno być? Szybką grą akcji, która pokaże, jak to jest zabić kogoś przy użyciu katany. Zdaniem Yosuke Hayashiego, w poprzednich częściach Ninja Gaiden gracze zabijali przeciwników bezrefleksyjnie, a tym razem coś jednak odczuwają, gdy zatapiają ostrze w ciałach swoich ofiar. Ot, filozof.

Specjalnie odwołałem się do Demon's Souls, bo ten tytuł stał się synonimem gry hardcore'owo trudnej. Czyli tym, czym był pierwszy Ninja Gaiden na Xboxa. Duchowy następca, czyli Dark Souls ma być jeszcze trudniejszy. A teraz wyobraźcie sobie, że From zabiera się do stworzenia trzeciej części cyklu „Souls”, ale wymienia część

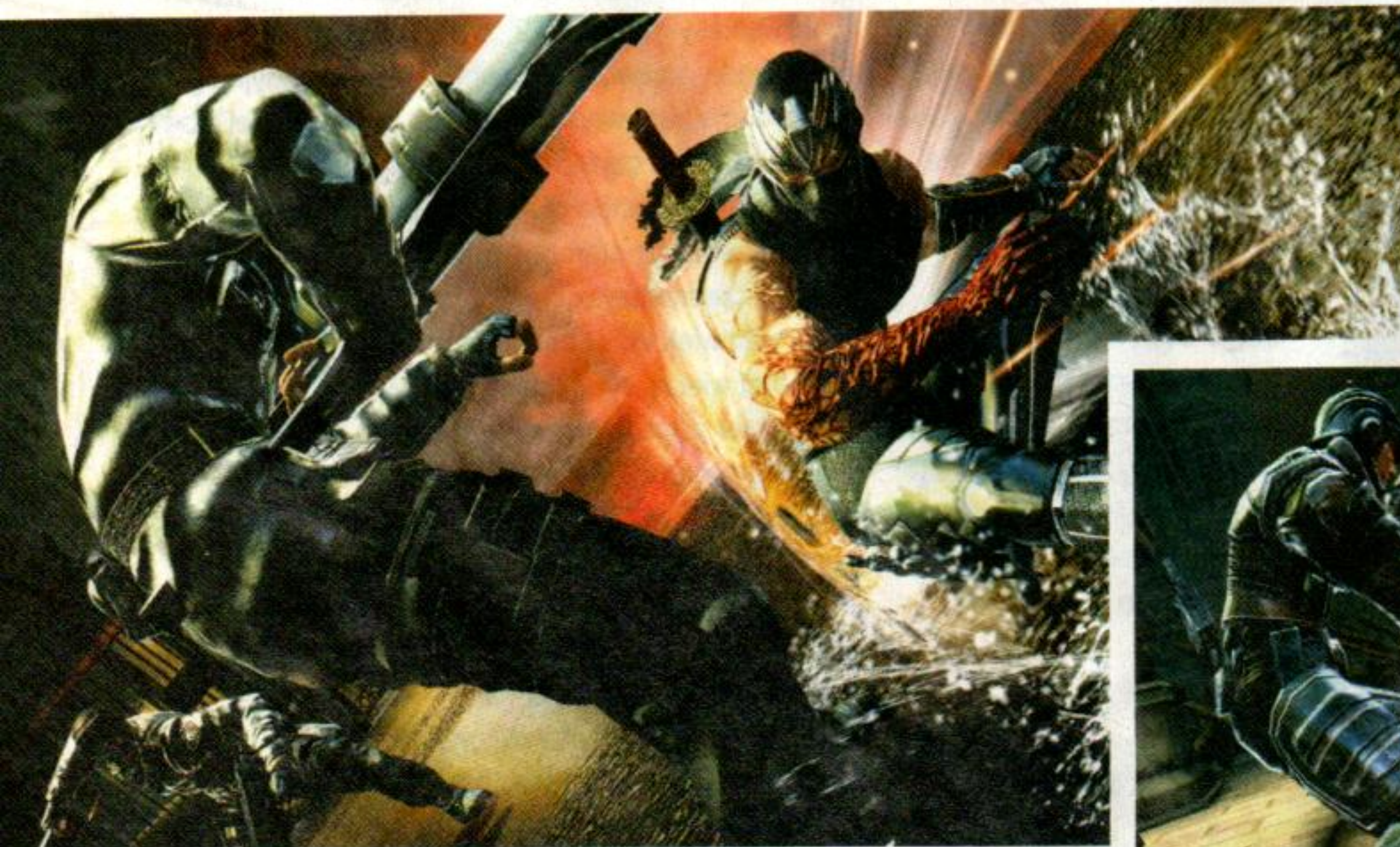
ekipy, a w wywiadach nowy szef mówi, że gra będzie trudna, ale też bardziej przystępna dla nowych graczy. Absurdalne? A właśnie w taki sposób o Ninja Gaiden 3 wypowiada się Hayashi. Tyle że w żaden sposób nie tłumaczy co ma na myśli. Można jednak co nieco wywnioskować z faktu, że to on stał za Ninja Gaiden Sigma 2, z wielu powodów nie lubianą przez fanów. Nie spodobało im się zmniejszenie liczby przeciwników, usunięcie fragmentów, w których można było bardzo łatwo zginąć, zmiana system rozwoju broni, a przede wszystkim, ocenianie przemocy. We właściwej drugiej części (bez podtytułu Sigma), Ryu odcinał przeciwnikom kończyny, co miało przełożenie na rozgrywkę, bo tacy pełzający wrogowie bez nóg potrafili być bardziej zabójczy od swoich zdrowych kolegów. W Sigmie bardzo ograniczono te dekapitacje, a krew zastąpiono fioletową mgłą. W „trójce” krwi na szczęście nie zabraknie, ale w ogóle nie da się przeciwnikom niczego odciąć. Da się za to powolutku podejść do niczego niespodziewającego się wroga i wykonać ciche zabójstwo. Czemu ma to służyć w takiej grze jak Ninja Gaiden? Ale to jeszcze nic, bo w demie przygotowanym na E3 pojawiły się QTE, których nigdy nie było w serii. Na przykład w momencie, gdy wprost na Hayabusę pędziła ciężarówka i należało błyskawicznie się pod nią prześlizgnąć.

Hayashi broni swojej gry mówiąc, że informacje, co wcisnąć, w wersji sklepowej pojawią się tylko w tutorialu, a później gracze będą musieli sami orientować się, co się wokół nich dzieje i odpowiednio reagować. Nie pozostaje nic innego, jak uwierzyć mu na słowo. Na razie jednak QTE pojawiało się często, zwłaszcza w trakcie walk, gdy Ryu wyprowadzał kombinację i miecz wchodził w ciało przeciwnika. To niby tak, że ostrze utykało pomiędzy kośćmi i mięsem, więc ninja musiał włożyć dodatkową siłę w wydostanie go z zaatakowanego. Na pewno jest to widowiskowe, ale wydaje się, że takie nieoczekiwane przerwanie kombinacji, gdy już planuje się atak na któregoś z pozostałych wrogów, zaburza rytm gry i nie pozwala w pełni kontrolować walki.

TECHNIKA TRZEZEWEGO MISTRZA

Na razie wygląda na to, że w grze będzie mniej dziwnych przeciwników – demonów i innego tałatajstwa, które uprzykrzało ninjy życie. Mechaniczne pajaki zamiast ożywionego smoczego kościotrupa? Być może jest to bardziej sensowne, ale na pewno nie aż tak klimatyczne. Nadzieję na to, że Team Ninja jednak nie odejdą za daleko od klimatu serii daje prawa ręka bohatera, świecąca na czerwono, nienaturalna, przypominająca ramię Nero z Devil May Cry 4. Nieznane jest jej dokładne zastosowanie, a Hayashi podpowiada tylko, że to efekt działania klątwy. Ryu może dzięki niej wykonywać Ultimate Technique, czyli naładowany, potężny atak. Skoro takie dziwko może trafić do gry, to jest też szansa na jakiegoś demona do pokrojenia?

Wygląda na to, że pod okiem Hayashiego połączą się serie Ninja Gaiden i NG: Sigma, a z tej fuzji wyjdzie coś, co będą krytykowali hardcore'owcy. Co na to pozostali gracze? Czy chętniej sięgną po bardziej przystępnego Gaidena? Odpowiedź poznamy na początku 2012. //Mielu



□ Arsenal Hayabusa zostanie zmniejszony, bo główny nacisk zostanie położony na walkę kataną. Ale bez obaw, jakieś inne bronie pojawią się w grze.



Fable: The Journey będzie prezentowane w grywalnej formie na gamescom... Plotka: Microsoft pokaże następcę X360 na przyszłorocznym E3...



Europa vs. Stany Zjednoczone

Czy gracze europejscy mają lepiej niż Amerykanie?

TAK

Nie twierdę, że w USA graczom jest źle, ale w Europie jest nie gorzej, a pod pewnymi względami nawet lepiej. //Kaxi



Konsolowcy od zawsze patrzyli z utęsknieniem w stronę Japonii i Stanów Zjednoczonych. Jawiły się te kraje jako ziemie obiecane, gdzie gry są powszechnie dostępne i akceptowane, a ceny przystępne. Japonii już od kilku dobrych lat nie zazdrościmy, głównie dlatego, że spadła im forma, a nam pozmięniały się gusta. Jednak za Stanami wciąż wielu graczy tęskni. Uważam, że niesłusznie.

Przede wszystkim w Polsce dzieje się coraz lepiej, na tyle, że nawet doczekaliśmy się zauważenia naszego kraju przez Nintendo, co jeszcze niedawno wydawało się marzeniem ściętej głowy. Gry (na wszystkie platformy) są wprawdzie wciąż drogie w stosunku do zarobków, ale obecnie tanieją po premierze o wiele szybciej niż kiedyś. Nie można też nie zauważyć w pełni profesjonalnych lokalizacji gier – w czym prym wiedzie Sony – z udziałem najznakomitszych rodzimych aktorów i lektorów. I choć niektórzy wciąż wołają wersję angielskojęzyczną (jak niżej podpisany – głównie z przyzwyczajenia), to nie da się zaprzeczyć, że pod tym względem jest już dobrze. I jeśli nie przyjdzie kolejny kryzys, będzie tylko lepiej.

Jako żem fan Nintendo, to i sytuacja Nintendo na naszym rynku żywo mnie interesuje. I choć jeśli rozumieć „nasz” jako „polski”, to rzeczywiście nie jest różowo, choć widać jaskółki lepszych czasów. Sytuacja drastycznie

polepsza się, gdy porównać do Stanów całą Europę. Ostatnio amerykańskim internetem zatrzęśła operacja Rainfall. Był to oddolny ruch graczy, domagający się wydania przez Nintendo of America gier, które miały lub będą miały swoje premiery w Japonii i Europie, a nie zostały nawet zapowiedziane przez NoA. Fanów japońskiej firmy rozwścieczyło, że na liście wydawniczej Wii do końca roku z gier first-party widnieją tylko Zelda i Kirby. Tymczasem Europa dostanie łącznie moment Xenoblade Chronicles (JRPG od twórców Xenosagi), a w późniejszym czasie The Last Story (action-RPG od Sakaguchiego, ojca Final Fantasy) oraz Pandora's Tower (slasher). Jak widać, pomimo nadchodzącego następcy, na Wii zmierza jeszcze kilka ciekawych, core'owych tytułów. I to wydawanych przez Nintendo. Wszystkie one trafią do Europy, zaś ich sytuacja w USA pomimo postulatów graczy wciąż jest niepewna. A Zeldę i Kirby'ego przecież Europa i tak dostanie.

Dawno też już minęły czasy, kiedy gry wydawane w Stanach nie docierały do Eurolandu. Powoli w niepamięć odchodzi też blokada regionalna. No i koniec końców, mieszkając w Europie, nie musimy się martwić cztermiastoma bilionami, czyli cztermiastoma tysiącami miliardów dolarów długu publicznego. Pocięszające, nieprawdaż? ■

NIE

Znajduję więcej plusów bycia graczem w USA niż w Europie, ale myślę, że różnice będą coraz szybciej się zacierały. //Mielu



W Europie jest dobrze, coraz lepiej nawet, ale wciąż jesteśmy daleko za Stanami Zjednoczonymi. To ojczyzna Microsoftu i Xboxa 360, a więc konsoli przodującej, jeśli chodzi o HD-geny, więc też wydawcy gier core'owych najmocniej skupiają się na tamtejszym rynku. Reklamy gier w telewizji, imprezy okolicznościowe towarzyszące spektakularnym premierom takich tytułów jak Halo, czy obecność naszego hobby w popularnych programach telewizyjnych (u Jimmy'ego Fallona często goszczą ludzie branży gier – Schafer, ekipa Naughty Dog, Bleszinski itd.). Ale to oczywiście tylko otoczek, a najważniejsze jest to, jak łatwy i powszechny jest dostęp do gier zarówno nowych jak i starych (gęsta sieć sklepów GameStop), a także liczne turnieje, czy imprezy masowe, gdzie pokazywane są nowe tytuły, żeby wymienić choćby PAX czy nawet Comic Con. My możemy pojechać na Eurogamer Expo i do Kolonii. Wstęp dla graczy na gamescom to przewaga tej imprezy nad E3, ale z drugiej strony ranga amerykańskiej imprezy wciąż jest wyższa i to właśnie w Los Angeles dzieją się najważniejsze rzeczy w świecie gier. Kontynuując jeszcze przez chwilę wątek mediów, muszę wspomnieć o tym, że w USA jest mnóstwo developerów i dziennikarzy mają do nich dostęp, więc gracze mogą liczyć na ciekawsze materiały i informacje z pierwszej ręki. W Europie takie

rzeczy są w stanie robić Brytyjczycy, bo na Wyspach firm robiących gry nie brakuje, rzadziej Niemcy i Francuzi, a cała reszta może pozazdrościć. Albo lansować swoich lokalnych bohaterów, jak robimy to w NEOplus.

O wielu rzeczach mógłbym napisać właśnie w ten sposób – w Europie też dzieją się ciekawe rzeczy, ale w USA ciągle więcej i lepiej. Na przykład studia tworzenia gier. Poczytaj choćby wywiad z Kamilem Trocińskim w tym numerze N+. Uczył się w szkole bezpośrednio współpracującej z największymi tej branży. U nas też się da, ale ponownie, ranga trochę niższa.

Albo weźmy nowinki technologiczne. Sam wiesz, jak z Europą było jeśli chodzi o Xbox Live, a nawet po wprowadzeniu go do krajów Europy Wschodniej, wciąż nie ma porównania, jeśli chodzi o ofertę usług – tylko pozazdrościć Amerykanom dostępu do Netflix, Hulu, czy ESPN. Poza tym już od roku w Stanach można korzystać z OnLive, a od lutego 2011 również Gaikai, czyli technologii grania w chmurze.

A co do złości amerykańskich graczy, bo nie dostaną jakiejś gry na Wii – my też nie dostawaliśmy wielu ciekawych tytułów, na przykład Jeanne d'Arc na PSP. Krótko mówiąc, Amerykanie mają lepiej, ale jak długo? Na pewno mogą pozazdrościć Polakom powszechnego dostępu do NEOplusa! ■

TRAILER ZONE trzy najlepsze zwiastuny gier w tym miesiącu

DEUS EX: BUNT LUDZKOŚCI // Square Enix

Czy wiedzieliście, że decydując się na cybernetyczne wszczepy będziecie musieli do końca życia zażywać leki? Bez nich Wasz organizm odrzuci modyfikacje. Drobny efekt uboczny będzie uzależnienie. W ten sposób korporacje są w stanie kontrolować miliony ludzi. O tym wszystkim opowiadają bohaterowie klimatycznego, świetnie wyreżyserowanego zwiastunu z aktorami. Po jego obejrzeniu przeszły nas ciarki.



EL SHADDAI // Ignition Entertainment

Od czasu Neon Genesis Evangelion nie widzieliśmy tak przedziwnych projektów przeciwników. Z kolei sam świat El Shaddai: Ascension of the



Metatron wygląda jak połączenie motywów z Child of Eden, Okami, Devil May Cry i Outland. Zwiastun wypełniony jest fragmentami rozgrywki w 2D, 3D, walkami na miecze świetlne, wyścigami motocykli i sekwencjami platformowymi. Po takim materiale chce się grać! Recenzja za miesiąc.

ANARCHY REIGNS // SEGA

Wszystkiego spodziewaliśmy się po grze, w której wystąpi Jack Cayman, ale nie tego, że będzie miała rozbudowaną fabułę. Bohater MadWorld



cierpi na depresję i tylko fontanna krwi lub filozoficzne monologi cybernetycznych wojowników mogą wybudzić go z letargu. Twórcy Bayonetty i Vanquish wypełnili każdą sekundę zwiastuna nieprawdopodobnymi głupotami. Dobrze, że PlatinumGames nie opuszcza poczucia humoru.



MADE IN POLAND

Wjedziemy kombajnami do waszych salonów

Kolejna polska firma zbiera plon ze sprzedaży niskobudżetowych gier komputerowych i zaczyna produkcję tytułów na konsole. Rozmawiamy z Kamilem Strzyżewskim z PlayWay o Farm Machines Championships

Kim jesteście, kiedy powstałcie i czym się zajmujecie?

Nazywamy się PlayWay. Firmę założył w tym roku współwłaściciel hurtowni Play, która zajmuje się przede wszystkim produkcją i dystrybucją niskobudżetowych gier na PC. Play sprzedał już miliony egzemplarzy w Polsce, Czechach, na Słowacji i Węgrzech, ale nie rozpoczął zabawy z grami na konsole. Nowa spółka pozyskała już niezbędny kapitał do finansowania ciekawych projektów na konsole i PC.

PlayWay to nie jeden, a jedenaście (!) zespołów developerskich. Czy każdy z nich pracuje nad oddzielnym tytułem?

Każdy z naszych zespołów pracuje nad innym tytułem. Studia są rozsięte po całym kraju. Są to developerzy, z którymi założyciel firmy – Krzysztof Kostowski – współpracował przez ostatnie lata. Niestety robienie gier z myślą o miesięcznikach i cenach detalicznych w okolicach 10 złotych odbijało się na budżetach. W PlayWay budżety są inne, ale wymagania też poszły w górę. Jest duży napływ nowych zespołów i większość z nich dostaje zlecenia. Jeśli widzimy, że team ma przyszłość, finansujemy go dalej.

Większość Waszych projektów jest przeznaczonych na platformy Apple oraz PC, dlaczego zdecydowaliście się tworzyć gry na konsolach?

Kochamy grać na konsolach i dlatego jesteśmy pełni zapału, aby stworzyć własne tytuły na X360, PSP i prawdopodobnie w przyszłości na PS3. Wynika to z naszej pasji oraz możliwości, jakie daje rynek konsolowy. Budujemy wszystko głównie z myślą o nowych konsolach – np. PS Vita. Chcielibyśmy robić gry na platformy zarówno obecnej, jak i następnej generacji.

Zaskoczyliście nas dwoma tytułami, które planujecie wydać na Xbokse 360. Kombajny, traktory i maszyny budowlane na Xbox Live Arcade?

Lepiej uważajcie, wjedziemy wielkimi traktorami i kombajnami prosto do Waszych salonów. W tym momencie koncentrujemy się przede wszystkim na Farm Machines Championships, którą będzie można zobaczyć na tegorocznym gamescom. Maszyny rolnicze to według nas dobry temat – piękne krajobrazy, przestrzeń, do tego akcja i wielkie pojazdy. Gra będzie pracowała na naszym własnym silniku – Run Engine, nad którym nasi programiści spędzili sporo bezsennych nocy. Zależy nam na tym, aby gra była dobra, stąd nie jesteśmy w stanie podać konkretnej daty jej wydania.

Po tym, jak zaoramy Wam podwórka maszynami rolniczymi, zburzymy Wasze domy buldożerami. Tak na poważnie na temat gry Construction Machines podamy więcej szczegółów niebawem. Finalne plany wydania gry na X360 będą znane po gamescom. Nie wiemy jeszcze czy za dystrybucją będzie stał duży partner, czy zrobimy to sami na ważniejszych rynkach.

W Farm Machines Championships dostępnych będzie wiele typów kombajnów, a także plugi, prasy oraz inne urządzenia. Czy są to licencjonowane maszyny?

Nasi graficy mają świetną wyobraźnię i tworzą własne modele traktorów, kombajnów oraz innych maszyn rolniczych. Bierzemy pod uwagę możliwość wprowadzenia do rozgrywki prawdziwych maszyn, ale nie jest pewne, czy znajdą się ostatecznie w grze. Obecnie prowadzone są rozmowy z producentami traktorów, ale nie pragniemy zrobić z gry festynu reklam poszczególnych firm z branży.

Producenci byli zaskoczeni, że pytacie ich o licencje?

Niektórzy byli zdziwieni, inni bardzo zaintrygowani. Sytuacja, w której ktoś kontaktuje się z tymi firmami



□ Połowa redakcji codziennie spamuje na Facebooku, ale nadal nikt nie przyznaje się do hodowli krów w Farmville. Mimo wszystko w Harvest Moon niejedno pole zaoraliśmy, więc z ciekawości pokierujemy ciągnikami na XBLA.



w sprawie umieszczenia ich ciągnika w grze komputerowej nie jest z pewnością zbyt częstym zjawiskiem. Jesteśmy w trakcie negocjacji, stąd nie mogę mówić o ostatecznych rozstrzygnięciach.

Czy będzie to symulacja, czy gra zręcznościowa?

Chcemy właściwie wyważyć elementy zręcznościowy i symulacyjne tak, aby gra była jednocześnie realistyczna i maksymalnie grywalna. W kwestii usprawniania maszyn sporo jeszcze może się zmienić, stąd wolelibyśmy na ten temat jeszcze trochę pomilczeć.

Farmville odniósł ogromny sukces, ale to gra przede wszystkim społecznościowa. Jak będzie wyglądała rywalizacja z innymi graczami poprzez Xbox Live?

W trybie wieloosobowym znajdzie się możliwość kooperacji – będzie można połączyć siły i wspólnie zaorać pole. Oczywiście obowiązkowo pojawi się tryb, w którym gracze będą mogli ze sobą rywalizować. W kooperacji, w jednym z trybów gracz będzie jechał kombajnem i kosił zboże, zaś jego kolega poprowadzi traktor z przyczepą i będzie zbierał to, co skosi kombajn. Jeżeli chodzi o rywalizację, będzie to między innymi koszenie pola na czas.

Developerzy, tworząc np. wirtualne miasta, bardzo często wykonują tysiące zdjęć, zwiedzają miejscówki, które chcą przenieść do gry. Jak to było z Wami? Macie zaprzyjaźnionych rolników, zatrudniliście konsultantów?

Wertujemy tony materiałów na temat maszyn rolniczych, stąd po skończeniu procesu produkcji gry będziemy z pewnością specjalistami od traktorów i kombajnów. Mamy ogromną nadzieję, że poznawanie niuansów farmerskiego świata sprawi, że Farm Machines Championships będzie grą godną Waszej uwagi. Jeżeli chodzi o mapy – akcja będzie rozgrywała się w różnych miejscach w Europie i Ameryce. W każdej z lokacji planujemy umieścić elementy charakterystyczne dla danego regionu.

W każdym kraju mamy do czynienia z zabudowaniami typowymi dla danego miejsca. Również roślinność będzie się różniła w zależności od państwa czy regionu, w którym się znajdziemy. W grze pojawią się pola niemieckie, francuskie, angielskie oraz amerykańskie. Pola francuskie będą położone nieopodal winnic, pola w Niemczech w otoczeniu gór, zaś amerykańskie będą bardzo rozległe. W Wielkiej Brytanii będzie dominowała słaba pogoda. Cech unikalnych na danych mapach będzie więcej, będziemy informować o szczegółach już wkrótce.

Dzięki za rozmowę i widzimy się na wirtualnych polach.
// Fax

W nowej grze Grasshopper, Lollipop Chainsaw (X360 i PS3), cheerliderka będzie walczyła z zombiakami w jednej z kalifornijskich szkół...

Zabierz gry na wakacje



Hej!
Twoja lista zakupów na wakacje
Świetne gry na konsole przenośne!



Resident Evil: The Mercenaries 3D
159,90 zł (3DS)



The Sims 3
139,90 zł (3DS)



Dead or Alive Dimensions
159,90 zł (3DS)



Pro Evolution Soccer 2011 3D
149,90 zł (3DS)



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
159,90 zł (3DS)



FIFA 11
49,90 zł (PS)



Harry Potter and the Deathly Hallows 1
49,90 zł (PS)



Harry Potter and the Deathly Hallows 2
99,90 zł (PS)



The Sims 3
49,90 zł (PS)



LEGO Ninjago
109,90 zł (PS)



Final Fantasy IV: The Complete Collection
119,90 zł (PSP)



Dissidia 012: Final Fantasy
89,90 zł (PSP)



God of War: Duch Sparty
59,90 zł (PSP)



Little Big Planet
59,90 zł (PSP)



Metal Gear Solid: Peace Walker
59,90 zł (PSP)

Moja lista zakupów:

Metal Gear Solid: Peace Walker
God of War: Duch Sparty
Final Fantasy IV: The Complete Collection

Acha i pamiętaj o
ponad **140 punktach**
odbioru osobistego
w całej Polsce oraz
szybkiej wysyłce
kurierskiej!

Jeśli masz jakieś pytania
zadzwoń pod numer
(22) 3322232 lub
napisz maila na adres
zamowienia@gram.pl.



Kupiłem **3DS'a** w sklepie
gram.pl za **999 zł!**

Far Cry 3

Bankructwo biura turystycznego, to nie najgorsze, co może przydarzyć się Wam na wakacjach

Wyobraźcie sobie, że zaplanowaliście urlop na pięknej, tropikalnej wyspie. Brzmi dobrze, prawda? Wypisz wymaluj wakacje marzeń. Problem w tym, że Wasza łódka eksplodowała, dziewczyna zaginęła, a banda szaleńców biega z AK-47 po dżungli i próbuje Was zabić. Fotoreporter Jason Brody znalazł się właśnie w takiej sytuacji. I nie ma czasu zastanawiać się dlaczego jego podróż zamieniła się w koszmar, tylko chwytając broń i walczy o przetrwanie. Jason Vandenberghe, producent z Ubisoftu zajmujący się narracją w Far Cry 3, chce pokazać do czego zdolny jest człowiek, gdy znajdzie się w ekstremalnej sytuacji. Musi kierować się instynktem, zapomnieć o cywilizacji, zasadach moralnych i przepisach prawa, by mieć jakiekolwiek szanse na przeżycie. Vandenberghe opisuje wyspę z Far Cry 3 jako miejsce, w którym dzieje się coś bardzo złego, ale nie można wyciągnąć telefonu i wezwać pomocy. Trzeba samemu poradzić sobie z zagrożeniem. W jaki sposób?

PRAWIE JAK PREDATOR

Ubisoft zaprezentował wersję demonstracyjną, którą dało się przejść na kilka sposobów. Zadanie było bardzo proste. Należało wsiąść do helikoptera. Tylko że w Far Cry 3 nikt nie będzie prowadził Was za rączkę. Nie pojawi się lśniąca szlak z Fable, czy fosforyzująca linia z Dead Space. Zadania do wykonania nie będą wyświetlane na ekranie co trzydzieści sekund jak w Modern Warfare, nikt też nie odliczy metrów do punktu docelowego. Owszem, gracze muszą mieć jasno określony cel, bo inaczej bezzadanie rozłożą ręce, ale jego realizacja będzie zależała wyłącznie od nich. Mogą wybrać, czy chcą wpaść do obozowiska piratów i próbować wszystkich zastrzelić, czy też najpierw poświęcą kilka chwil na obserwację zachowań przeciwników. Dan Hay, jeden z producentów gry przypomina, że

w serii Far Cry to gracz zawsze był zapalnikiem, który rozpoczynał działania. Dopóki nie podjął akcji lub nie został zauważony, życie toczyło się swoim własnym, brutalnym rytmem. W zaprezentowanym fragmencie FC3 niektórzy z nieprzyjaciół patrolowali obszar obozowiska, inni odpoczywali, byli też tacy, którzy torturowali więźniów. Fani takich serii jak Metal Gear Solid, Tenchu, czy Splinter Cell z przyjemnością wykorzystają nieuwagę piratów, by poderżnąć im gardła. Tym bardziej, że teraz w ciągu ułamka sekundy będzie można zabić dwóch wrogów równocześnie. Brody zakradł się do jednego z nich, zabrał mu nóż i płynnym ruchem pozbawił życia, po czym rzucił ostrzem w plecy drugiego. Nad polem walki da się w pełni zapanować, chowając się za licznymi osłonami, a nawet znikając z pola widzenia przeciwników pod wodą.

Piraci z Far Cry 3 będą niczym przestępcy w Batman: Arkham Asylum. Jeśli stracą Jasona z pola widzenia, zaczną nerwowo rozglądać się i przeczesywać otoczenie. Ukrywanie się nie będzie jednak tak proste jak w Crysis 2, gdyż bohater nie zostanie wyposażony w futurystyczny kombinezon zapewniający mu niewidzialność. Dlatego trzeba zanurkować w rzece, przepłynąć na drugi koniec obozowiska i z bezpiecznej odległości prowadzić ostrzał. To tylko jeden z przykładów, bo ktoś może przecież zauważyć zbiorniki paliwa przy pojazdach, które aż proszą się, by je wysadzić, a ich eksplozja z pewnością wywoła spore zamieszanie. Z kolei cierpliwi gracze, którzy najpierw dokonają dokładnego rozeznania terenu, znajdą karabin snajperski albo zjadą z urwiska po linie do jednego z budynków. Dan Hay zdradził, iż jego zespołowi bardzo dużo czasu zajęło takie zaprojektowanie i wymodelowanie elementów otoczenia, by nie było jedynie dekoracją, a przydało się bezpośrednio w rozgrywce. I nie dotyczy



to tylko i wyłącznie obozowiska piratów, ale całej wyspy.

DEFINICJA SZALEŃSTWA

Autorzy Far Cry 3 chcą, by gracze wchodząc do ich dżungli na każdym kroku znajdowali nowe miejsca. Opuszczone zabudowania, starożytne świątynie, malownicze zatoki, czy łańcuchy górskie skrywają wiele tajemnic. Fani współczesnych, wypełnionych akcją efpesów będą mogli jak najszybciej przemieszczać się z jednego punktu do drugiego, ale miłośnicy erpegów na pewno docenią dodatkowe atrakcje, czekające na nich na wyspie. Można wsiąść do ciężarówki i przejechać kawałek wyspy, nie zważając na otoczenie albo zatrzymać się przy jaskini, zwiedzić ją i odkryć sieć podziemnych korytarzy. Wszystko to w myśl zasady, że jeśli coś widać, to można się tam dostać, choć nikt nie obiecuje, że będzie to łatwe, ani tym bardziej bezpiecznie.

Nigdy nie będzie wiadomo kto lub co czyha

na bohatera. Vandenberghe mówi, że Ubisoft odda wyspę w ręce graczy, nauczy ich zasad nią rządzących i opisz mechanikę rozgrywki, ale to my sami będziemy otwierali kolejne i kolejne drzwi, poznając jej historię. A skrywa ona wiele mrocznych sekretów, choć autorzy zapewniają, że w Far Cry 3 nie pojawią się elementy fantastyczne. Developerzy tłumaczą to w ten sposób, że jeśli ktoś wychował się na wyspie, gdzie nie ma prawa, to kieruje się zupełnie innymi zasadami niż w cywilizowanym świecie. To po prostu miejsce pełne szalonych, zdegenerowanych ludzi. I tym razem to oni mają być najważniejsi, dlatego też wiele czasu poświęcono na dobranie odpowiednich aktorów, czy dokładną synchronizację ruchu warg. Dan Hay bardzo chciał uniknąć stereotypowego podziału na złych bohaterów i takich, którzy będą wspierali graczy. Wolał wykluczyć schematycznych NPCów i po prostu postawił na prawdziwych ludzi. Jeden z nich to niejaki Vaas, współczesny pirat znany z dema z E3, który będzie głównym przeciwnikiem Jasona

Piraci z Far Cry 3 będą niczym przestępcy w Batman: Arkham Asylum. Jeśli stracą Jasona z pola widzenia, zaczną nerwowo rozglądać się i przeczesywać otoczenie

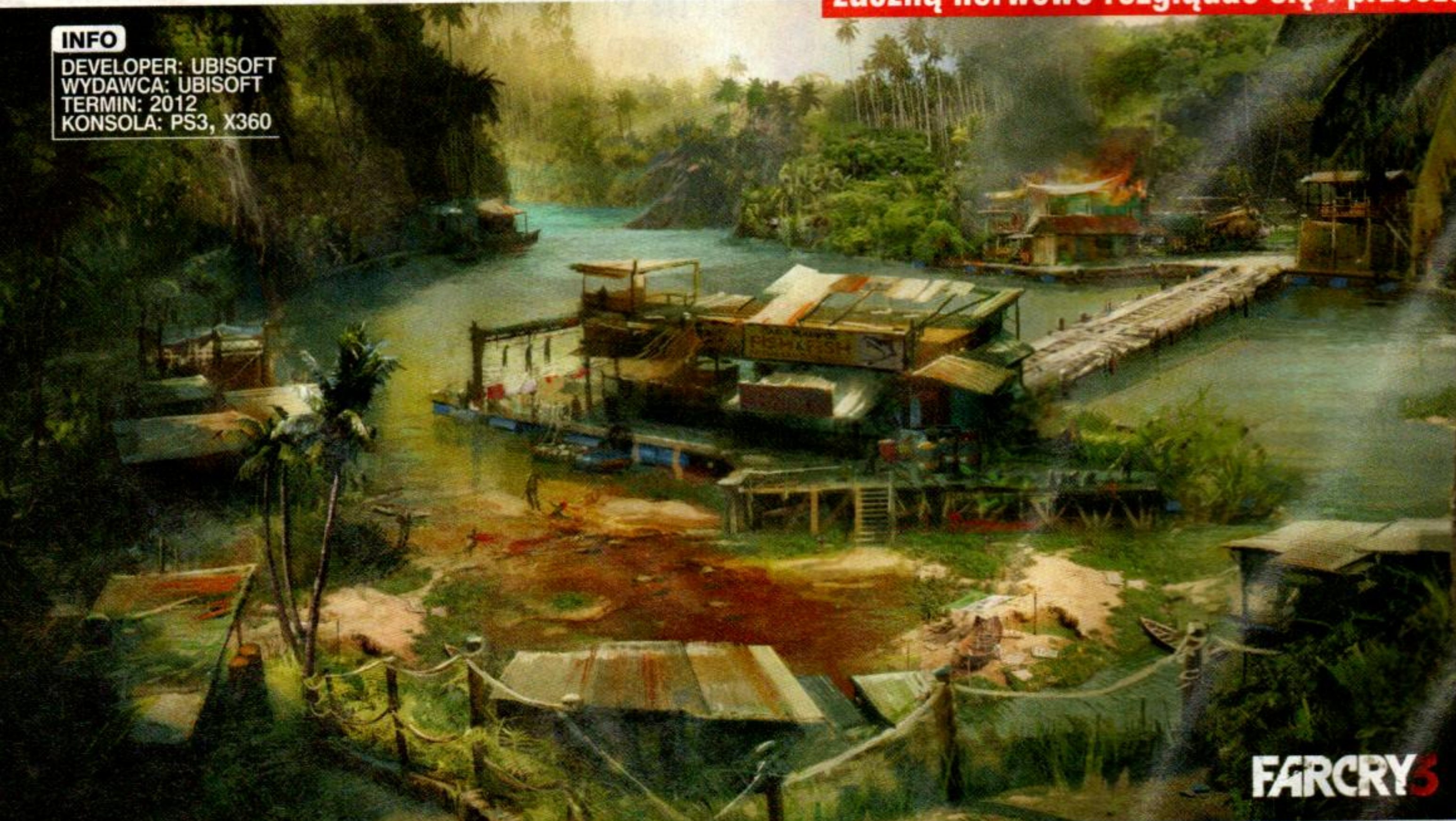
w pierwszej części gry. Ubisoft stworzył taką postać, by od początku pokazać, że wyspa ma nie- wiele wspólnego

z rajskim ogrodem. Nikt nie musi tłumaczyć, że Vaas jest szalony. Widać to w jego mimice, zachowaniu, gestach, czy wreszcie w jego oczach. Od czasu Heavenly Sword i uroczej Kai nie widzieliśmy tak zakręconej postaci. I nie potrzeba takich rekwizytów, jakie widzieliśmy w zapowiedzi nowego Tomb Raidera – czaszek, zwłok i zakrwawionych ołtarzy – by wystraszyć odbiorców. Wystarczy jedno spojrzenie na Vaasa i wiadomo, że trzeba uciekać z wyspy. Hay dodaje również, że to tylko jeden z asów w rękawie, które Ubisoft ma swojej kolekcji. Brody natrafi w trakcie podróży na wielu zwyczajnych ludzi, bo tym razem zdecydowano się na stworzenie bohaterów z krwi i kości.

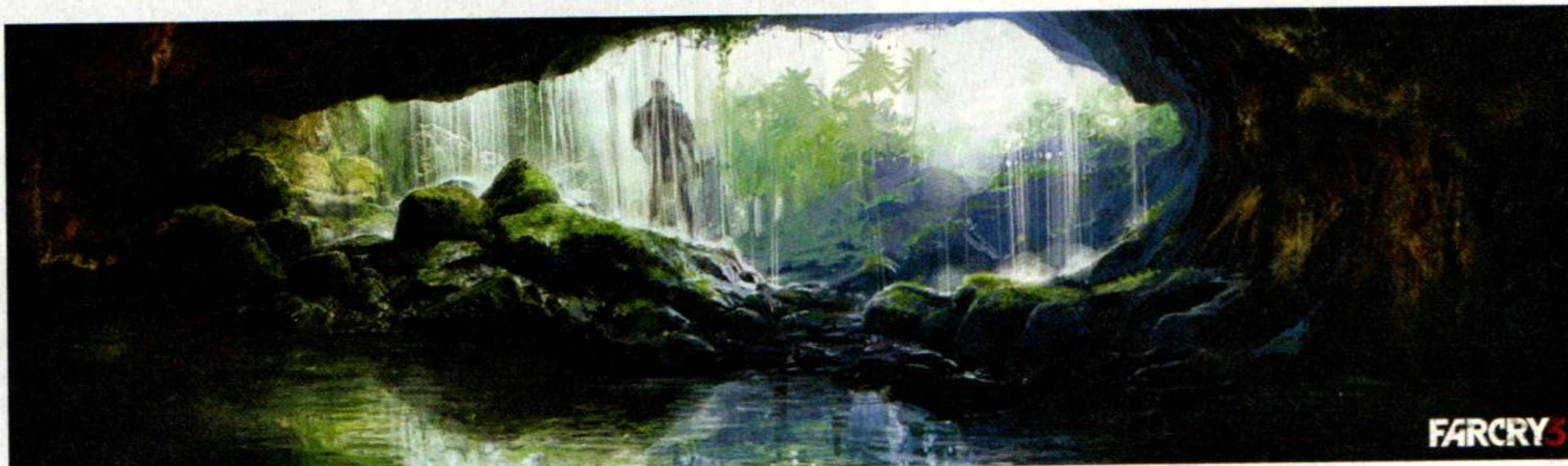
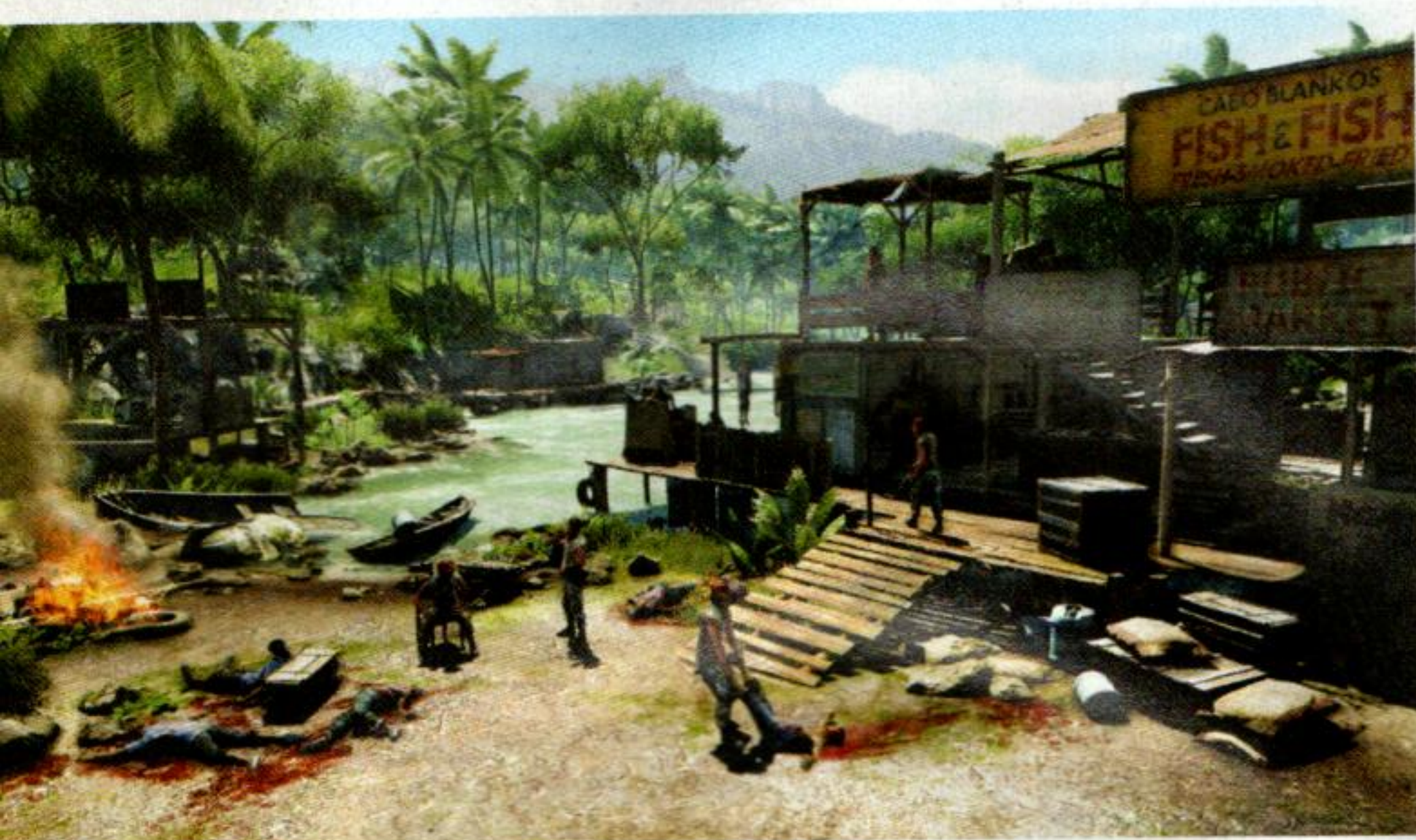
WYCISKANIE SOKÓW

Pierwszy Far Cry w dniu premiery był jedną z najpiękniejszych gier na rynku. Zachwytał ogromnymi miejscówkami, przepiękną przyrodą i tropikalnym klimatem. Producenci zapewniają, że chcą powtórzyć zachwyty graczy z jedynki, a skoro prace trwają od ponad dwóch lat, to jest to możliwe. Pod względem oprawy graficznej trzecia część ma wzorować się na oryginale, a nie na wycieczce do Afryki.

INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, X360



Przeszukując wrogów znajdziemy pieniądze oraz różne przedmioty, ale producenci nie chcieli na razie zdradzić ich zastosowania. Oczywiście wydają się lokalne targowiska, w których można się uzbroić. Gra wypłaci również punkty doświadczenia za zabitych wrogów.



□ Jason Brody nie ma ksywy Rambo i dlatego będzie musiał korzystać z systemu osłon w stylu F.3.A.R. oraz Killzone 3. Miło, że ktoś w końcu pomyślał o wprowadzeniu różnorodnych animacji podnoszonego znad osłony karabinu w zależności od kierunku, w którym celuje gracz.



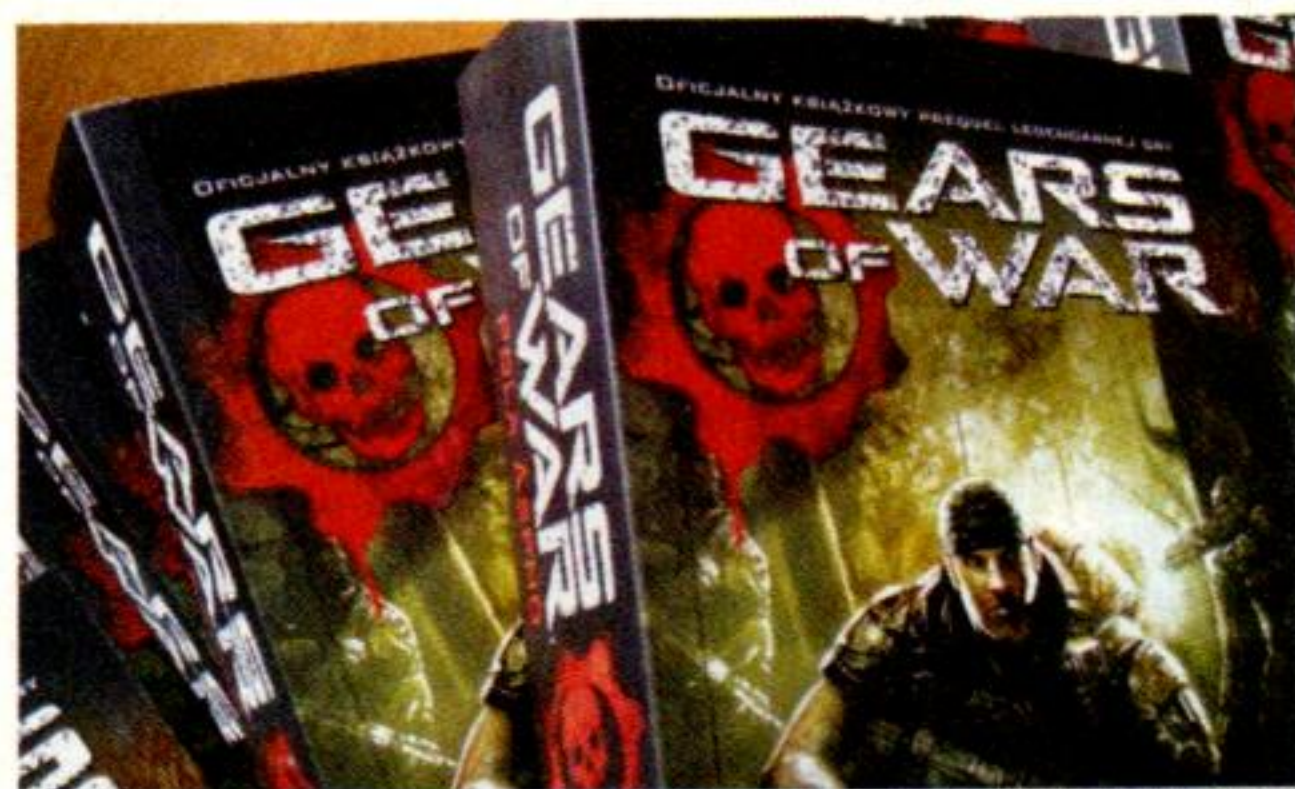
IDALNE WAKACJE?

Ubisoft porzucił Afrykę, ale nie zapomniał o błędach, które popełnił na tym kontynencie. Wyciągnięto wnioski z recenzji i wypowiedzi graczy na forach. Dlatego w Far Cry 3 pojawi się system szybkiego przemieszczania się, choć nie zdradzono jego szczegółów. Mniej zakręcone mają być punkty zapisu gry, a przeciwnicy nie będą odradzali się w nieskończoność, jak w niektórych poziomach w Afryce. Wrogowie utracą sokoli wzrok i nie zabiją bohatera, strzelając z pięciu kilometrów. Vandenberghe obiecuje, że zmiany, które chce wprowadzić Ubisoft, są tak naprawdę zmianami, które chcieliby zobaczyć gracze. Mimo tych szumnych zapowiedzi nie udało się stworzyć pozbawionego błędów dema na E3. Pozostawianie broni, choćby karabinów snajperskich na wzgórzu, wydaje się zbyt daleko posuniętym ułatwieniem. I choć główny bohater ma być zwykłym człowiekiem, to jego umiejętności walki nieco przekraczają możliwości przeciętnego fotoreportera. Oczekujemy, że Ubisoft dobrze uzasadni jego wojskowe przeszkolenie.

Problem w tym, że zapowiadane cuda są tworzone z myślą o najnowocześniejszych pecetach. I choć Crysis 2 na PS3 i X360 wygląda doskonale, to Crytek zaskoczył nas aktualizacją komputerowej wersji, w której wykorzystał potencjał drzemący w DirectX 11. Ta technologia wyprzedziła możliwości konsol, więc pozostaje mieć nadzieję, że Ubisoft wykorzysta 100% mocy maszyn Sony i Microsoftu. Jamie Keen, jeden z projektantów gry, twierdzi, że Ubisoft pamięta o konsolach i nie koncentruje się jedynie na pecetach. Zapowiada, iż będziemy zaskoczeni tym, jak dobrze zaprezentuje się Far Cry 3 na PS3 i X360. Nie zapominajmy jednak o rozmachu wyspy. Jason Vandenberghe zapowiada, że świat w trzeciej części będzie dziesięciokrotnie większy od tego z Far Cry 2, a przecież już wtedy zdarzały się sporadyczne spadki płynności animacji. I ma to być żywy, otwarty świat, dlatego zastanawiamy do jakiego jeszcze wysiłku można zmusić konsole obecnej generacji i czy ich producenci nie przesadzają, mówiąc o kolejnych pięciu latach życia. Przekonamy się o tym w 2012 roku, grając w Far Cry 3. //Fax



□ Ubisoft pilnie śledzi konkurencyjne strzelaniny i podpatruje u nich co fajniejsze pomysły. Dlatego w Far Cry 3 pojawi się wślizg, który po Bulletstorm i Crysis 2 staje się kluczowy w efesach.



fot. Fabryka Słów

Gears of War: Pola Aspho

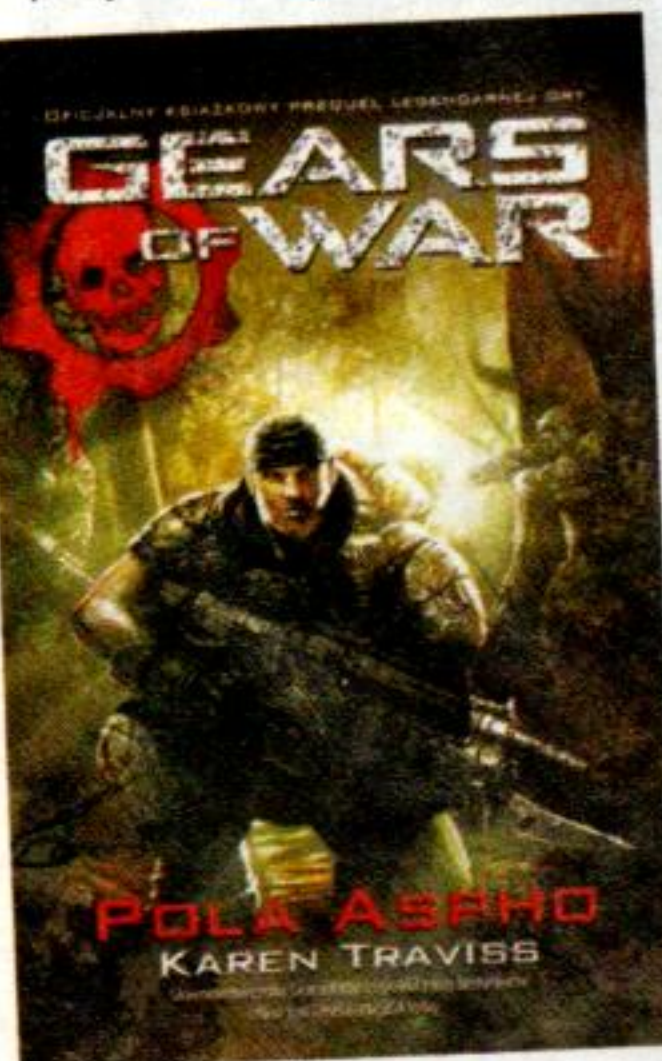
Prequel do growej trylogii

Książka na podstawie serii gier, w której najważniejsze jest strzelanie zza osłon, a postaciami są przerośnięte Pudziany? Mimo, że nie brzmi to jak najlepszy pomysł na świecie, uwierzcie mi, Gears of War ma naprawdę niezłe zaplecze fabularne i potencjał, aby przestawić w tym uniwersum wiele dramatycznych historii. W sequele wszystko zostało jednak potraktowane po lebkach, a wątek Doma szukającego żony bardziej śmieszył, niż autentycznie oddawał powagę sytuacji. Zespół Epic Games postanowił zmienić podejście i w trzeciej części lepiej skupiać się na osobistych tragediach poszczególnych Gearów. Stało się tak między innymi dlatego, że Cliff Bleszinski i spółka byli pod wrażeniem głębi, jaką postaciom nadała autorka książek w świecie GoW, Karen Traviss. Mianowali ją główną scenarzystką ostatniej części trylogii, więc jeżeli chcecie lepiej poznać bohaterów nadchodzącej gry, warto przeczytać jej książki.

Na rynku są już cztery, a piąta w drodze. Pola Aspho to pierwsza z serii i jednocześnie również pierwsza, która została przetłumaczona na język polski. Na 469 stronach przeczytacie o dwóch misjach. Pierwsza to próba zdobycia planów Hammer of Dawn (Młot Świtu) skrupulatnie ukrytych na tytułowych Polach Aspho. To jeszcze na długo zanim na powierzchnię wylazła Szarańcza, podczas wojen o Imulsję. Jeżeli myślicie, że to historia wymyślona na siłę, włączcie pierwsze Gearsy i obejrzyjcie początkowy filmik, gdy Marcus rozmawia z Carminem – czeka tam piękne odwołanie do tej bitwy właśnie. Biorą w niej udział Marcus i Dom, choć pojawiają się także inne ciekawe postacie, takie jak matka Anyi, brat Doma, ojciec Marcusa, czy Bernie (będzie w GoW3), przyjaciółka Hoffmana. Akcja drugiej misji ma miejsce tuż po zakończeniu pierwszej gry, gdy wszyscy cieszą się, że odpalona bomba załatwiła większość brzydali. Szkoda tylko, że panuje tu mały bałagan, autorka przeplata oba wątki, raz mówi o jednym, raz o drugim – można się pogubić.

Sceny walki opisane są zadziwiająco dobrze, moja wyobraźnia na bieżąco rekonstruowała wszystko na Unreal Engine i doszedłem do wniosku, że jeżeli Epic kiedykolwiek zrobi prequel growy, praktycznie mają gotowy materiał. Są i syjące opisy pilowania wrogów, i żarciki Cole'a. Tylko Marcus wydaje się jeszcze większym ponurakiem niż zwykle, ale ma ku temu powody. Dowiedzie się jakie. Świetny klimat psuje nieco epidemia „cholery” (graliście w Killzone 2?

Wiecie, o co chodzi) i inne niewytłumaczalne występkę tłumacza z „Gearzami” i bombą „lightmassową” na czele. Ogólnie jednak nie krzywiłem się jakoś specjalnie z powodu spolszczenia. Pola Aspho to pierwsza growa książka, która mnie nie rozczarowała. Nie opisuje bezsensownie wydarzeń, które już znam (AC: Renesans), ani nie jest wątpliwej jakości (Dragon Age, Mass Effect). //Tade



NEWSFLASH

TRICKS OF THE TRADE



Dzisiaj będzie nietypowo – pomyślałem, że zaproszę Was na drugą stronę i zajrzymy za kulisami mediów piszących o grach. Rzeczy, o których opowiem

pochodzą bezpośrednio z mojego – naszego, neoplusowego doświadczenia – ale tyczą się wszystkich mediów w tej branży. Gotowi? No to jazda.

Nie wolno łapać własnych screenów ani filmów z tej wersji gry

Być może przeglądając różne media o tematyce growej zastanawialiście się czasem jak to jest, że trzy magazyny i pięć blogów internetowych w tym samym miesiącu publikuje materiał o danej grze, posługując się tym samym zestawem screenów. „Lenie” – myślicie sobie. „Nie chciało im się przygotować niczego własnego”. Nie zawsze jednak można. Czasem dostarczona przez wydawcę wersja gry ma wyraźnie napisane na płycie, żeby nie zrywać własnych materiałów. Niektórzy wydawcy każą podpisać specjalne umowy zwane NDA, zanim dostarczą taki kod. W tych umowach wyszczególnione są kary finansowe – na ogół ogromne – za naruszenie warunków, na co nikt nie ma ochoty. Inna sprawa, że często dostarczona gra nie wygląda tak, jak na pierwszych materiałach prasowych puszczonych w świat. Co sprowadza nas do następnego punktu.

Bullshoty

Bullshotami nazywamy screeny, które przygotowuje developer do spółki z wydawcą, a następnie dystrybuje je do mediów. Nie byłoby w tym niczego dziwnego, tyle że nie mają one wiele wspólnego z rzeczywistością. Po pierwsze takie screeny łapanie są najczęściej przez narzędzia, które napisał sam developer – może więc ustawić scenę (ludki, oświetlenie, ustawienie kamery) tak, by uzyskać jak najlepszy efekt na pojedynczym obrazku. Problem polega na tym, że najczęściej taka scena jest nie do odtworzenia we właściwej grze – gracz jej zwyczajnie nie ujrzy, bo patrzy pod innym kątem, ma ograniczenia związane z mechaniką gry i tym podobne. Drugą ze znanych nam praktyk jest renderowanie screenów w kilkukrotnie większej rozdzielczości niż ta, w jakiej dana gra faktycznie śmiga – to robi prawie każdy developer, przez co zyskuje na jakości obrazków, choćby pozbywając się aliasingu, który kiedyś był złą grą, a trafia się i dziś. Trzecie podejście wymaga pewnej bezczelności,

ale co tam, biznes jest biznes – otóż screeny dostarczane do mediów są poprawiane Photoshopem. Zupełnie jak retusz modelki po sesji zdjęciowej. Najczęściej dorabiane są cienie, albo efekty oświetleniowe. Kilka razy przez nasze twarde dyski przeszły screeny z photoshopową warstwą upiększacza, ostatnio choćby tak było z L.A. Noire – ktoś w Team Bondi zapomniał wykasować tę warstwę i spłaszczyć obrazek. Praktyka ta ostatnio zanika dzięki graczom, którzy wylapują co tylko mogą i publikują od razu w internecie takie ściemy. Nie ma co się jednak ludzi – bullshoty były, są i będą. Dlatego zależy nam na publikowaniu własnych screenów z gier w recenzjach, choćby wyglądały znacznie słabiej – przynajmniej widzieć, co ewentualnie kupujecie.

Brak kodu review przed premierą gry

Kodem review nazywamy ukończoną lub niemal ukończoną (w 99 procentach) grę, którą wydawca wysyła do redakcji, by jej recenzja pojawiła się w danym medium tuż przed premierą gry lub równocześnie z nią. Z uwagi na cykl produkcji papierowego miesięcznika, media drukowane muszą taki kod otrzymać

Kilka razy przez nasze twarde dyski przeszły screeny z photoshopową warstwą upiększacza, ostatnio choćby tak było z L.A. Noire – ktoś w Team Bondi zapomniał wykasować tę warstwę i spłaszczyć obrazek

odpowiednio wcześniej. Dziennikarze działający w tej branży od kilku lat doskonale znają wszystkich PR i Product Managerów i o ile jeszcze kilka lat temu w Polsce mieliśmy prawdziwy Dzik Zachód jeśli chodzi o te rzeczy, teraz nie stanowi dla nich większego problemu zdobycie kodu przed premierą gry. Musi być jednak spełnionych kilka warunków. Po pierwsze, wydawca jest pewny, że gra jest dobra albo przynajmniej przyzwoita. Po drugie – wydawca nie nazywa się Rockstar, oni nie wysyłają żadnych płytek, tylko zapraszają media do siebie. Polskie? Nieeee... :) Po trzecie – jeśli gra jest dobra, a nie ma kodu review przed premierą, to oznacza, że jakieś inne medium zdobyło exclusive, o którym za chwilę. Jeśli zaś gra zapowiada się ciekawie, pokazywane są piękne screeny, a nie ma na przestrzeni miesięcy płytek z kodami review/preview (służących do zapowiedzi) i nie ma też chętnych na exclusive, mamy niemal pewność, że wydawca unika dzielenia się kodem z mediami. Dlaczego? Bo gra jest słaba lub brzydka i lepiej, żeby dociekliwi dziennikarze o niej nie pisali źle.

Exclusive

Wywołany chwilę wcześniej temat. Exclusive to materiał, który pojawia się tylko w danym medium. Na przykład tylko w tym numerze NEO+ przeczytacie świetny materiał Fabryka Słów, czy rozmowy z twórcami Snipera 2. Dogadanie się na exclusive z wydawcą zamyka drogę innym mediom na pewien określony czas; w zamian za to medium, które ma dany exclusive może na przykład jako jedyne obejrzeć w danym miesiącu grę, porozmawiać z twórcami etc., etc. Oczywiście w zamian za exclusive'a też trzeba coś dać i w przypadku mediów papierowych są to najczęściej okładki.

Grafiki okładkowe

A zatem – exclusive w zamian za okładkę. Normalna praktyka, nic zdrożnego. Gdy już zapada decyzja, wszystko jest dogadane, pozostaje czekać na materiały od developera i wydawcy. Na ogół wszyscy wydawcy rozumieją, że okładka jest, rzekłbym, dość istotnym elementem magazynu i szykują fajne arty, ale zdarza się, że czasem trafi się coś słabego, że aż zęby bolą. No ale skoro jest deal, to trzeba jakoś to przegryźć. Dlatego czasem w mediach

papierowych trafiają się zwyczajnie słabe okładki. To i fakt, że są też słabi graficy albo tacy, którzy specjalnie się nie przejmują.

Embargo

Embarga to powszechna metoda działania wydawców. Założmy, że prezentacja danej gry miała miejsce 15 lipca, a embargo ogłoszone jest na 25 sierpnia – do tego czasu, czyli przez ponad miesiąc, nie wolno nic pisać i publikować o tej grze. Dlaczego? Patrz dwa punkty wyżej: ktoś zdobył exclusive na ten temat i napisze o tym nieco wcześniej niż inni, oczywiście dając coś w zamian. I ponownie – osoby uczestniczące w prezentacji podpisują umowy NDA (Non Disclosure Agreement), za których złamanie grozi spora kara finansowa. Na przykład setki tysięcy dolarów.

Mam nadzieję, że trochę przybliżyłem Wam kilka podstawowych zasad, jakimi rządzi się ta branża. Oby w sierpniu przygrzało nieco słońca i do przeczytania! //Gulash

Ken Levine o BioShock Infinite

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE

...O TYM, CO WAŻNE

BioShock Infinite nie polega na przełamywaniu kolejnych barier technologicznych. Naszym celem nie jest stworzenie najbardziej zaawansowanego dema technicznego na rynku. Technologia jest tylko i aż naszym narzędziem, za pomocą którego możemy opowiedzieć naszą historię o latającym mieście i przekazać ją graczom. Zawsze myślimy o tym, jak wykorzystać dostępne środki, by tworzona przez nas przygoda była jeszcze bardziej ekscytująca, jeszcze ciekawsza i bardziej wciągająca.

...O TONIKACH GENOWYCH

Znane z poprzednich części Gene-Tonics w Infinite nazywają się Nostrums i jest ich cała masa; sam dokładnie nie wiem ile, być może nawet setka. I działają nieco inaczej. Przykładowo, niemożliwe jest zebranie wszystkich: kiedy bohater leveluje, wybiera jedną moc spośród czterech. Kolejną nowością jest fakt, że nie trzeba już decydować się na poszczególne pasywne umiejętności. Wszystkie są aktywne jednocześnie i kumulują się przez całą grę. Sprawia to, że owe mikrodecyzje w dłuższej perspektywie mają olbrzymie znaczenie – kształtują to, kim zostanie kreowana przez gracza postać. Czasem gracz będzie mógł też wybrać sobie specjalnego, konkretnego nostruma, ale będzie musiał za niego o wiele więcej zapłacić.

...O MAJSTROWANIU Z SILNIKIEM

Chociaż to jasne, że BioShock Infinite działa na Unreal Engine, nigdy o nim nie myślę jako o „kolejnej grze chodzącej na UE”. A to dlatego, że silnik to nie wszystko i sporo musieliśmy zrobić samemu. Engine sam nie wykreuje nam lewitującego w powietrzu miasta. A nawet jeśli wykreuje, to nie będzie ono wystarczająco realistycznie: nie ta geometria, nie te subtelne ruchy poszczególnych części. Ale udało nam się to ostatecznie osiągnąć, głównie dzięki Richardowi Joblingowi, który miał naprawdę kupę świetnych pomysłów. W dużej mierze także dynamiczne oświetlenie to tylko i wyłącznie nasza robota. Chcę po prostu powiedzieć, że silnik taki jak Unreal bardzo pomaga, ale wciąż zostaje sporo przeszkód do obejścia.

...O DOKONYWANIU WYBORÓW

Unikałbym określenia „system moralny”. Moim zdaniem lepszym słowem są „konsekwencje”. Moralność implikuje ostateczne rozróżnienie na wybory słuszny i niewłaściwy. Zaś w Infinite najczęściej każda decyzja pociąga za sobą jakieś nieprzyjemne... no właśnie, konsekwencje. Nie chcę, by gracz mówił sobie: „Ok, teraz gram jako aniołek, będę robił same dobre rzeczy”. System projektujemy tak, by przed podjęciem decyzji gracz nie miał pojęcia, jakich może



INFO
DEVELOPER: IRRATIONAL GAMES
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, X360

spodziewać się rezultatów. I żeby w stosownej chwili te rezultaty go zaskoczyły. Znać na pewno powiedzenie, że żaden dobry uczynek nie uchodzi bezkarnie. Tak często bywa w prawdziwym życiu i staramy się stworzyć coś podobnego w naszej grze.

...O JEŹDZIE NA SZYNACH

Przemieszczanie się po Columbiu przy użyciu systemu szyn jest prostsze, niż na pierwszy rzut oka wygląda. Z początku rzeczywiście było trudniej: gracz mógł puścić się w dowolnym momencie i liczyć, że spadając zaczepi się o inną szynę. Niestety skutkowało to zbyt często niechcianymi zgonami. Wprowadziliśmy więc okręgi, które podpowiadają graczowi, kiedy i dokąd może skoczyć. Kiedy widać taki okrąg, wystarczy wcisnąć przycisk, a konsola pokieruje już skokiem we wskazane miejsce. Zdecydowaliśmy się na takie rozwiązanie, ponieważ o wiele ważniejsze jest, by gracz skupił się na walce podczas jazdy, a nie na idealnym wymierzaniu kolejnego skoku.

...O PRZYWIĄZANIU GRACZY

Jednym z naszych najważniejszych celów jest wytworzenie więzi pomiędzy graczem a Elizabeth. Oczywiście, w wymuszony przez fabułę sposób istnieje więź między nią a głównym bohaterem. Ale chcemy, by sam gracz, osoba z krwi i kości, nie był obojętny na los Elizabeth. W prawdziwym życiu musi upłynąć sporo czasu między ludźmi, by się poznali i polubili. Sprawę ułatwia alkohol, ale my nie możemy akurat upić gracza. Potwierdzone jest za to, że ludzie o wiele szybciej

Ken Levine, urodzony 1 września 1966 roku, w latach studenckich interesował się teatrem, a później również filmem. Zanim trafił do branży gier, zdążył popisać dwa scenariusze. Opowiadanie historii wciąż jest jednak jego wielką pasją. Przygodę z grami zaczął w Looking Glass Studios, gdzie przyczynił się walcie do powstania pierwszej części Thief. Jednak już w 1997 odszedł z firmy i wraz z kilkoma dotychczasowymi współpracownikami założył Irrational Games. Ich pierwszym projektem był System Shock 2. Pierwsze prace nad BioShock – największym hitem zespołu – rozpoczęły się już w 2002 roku, choć w następnych latach wydawali wiele innych produkcji.

zbliżają się do siebie w obliczu niebezpieczeństwa; stąd bardzo silne więzi między lekarzem a ciężko chorym pacjentem lub pomiędzy wspólnie walczącymi żołnierzami. To z kolei podnosi kwestię poświęcenia – co jest się gotowym poświęcić dla własnych celów, a co dla drugiej osoby. Kiedy ludzie coś dla siebie wzajemnie poświęcają, tworzy to między nimi bardzo silną więź. Wykorzystaliśmy to grze, ale jest tego więcej. Relacja z Elizabeth opiera się na wielu dużych, jak i mikroskopijskich decyzjach, które podejmuje gracz. No i wreszcie Eli ma czarującą i zabawną osobowość, nie jest typem kompana, którego gracz chce się jak najszybciej pozbyć.

...O ELIZABETH (ZNOWU)

Zaprojektowaliśmy bardzo ciekawy, półskryptowany system zachowań Elizabeth. Chodzi o takie spontaniczne zachowania dziewczyny, jak choćby żarty z maską Lincolna. Nie są one w pełni zaplanowane, ponieważ nie wiem dokładnie, gdzie i kiedy gracz wejdzie, a które miejsca ominie. Zaprojektowaliśmy więc system, która sprawdza, czy Eli zrobiła coś ciekawego ostatnio, co to było i czy jest w pobliżu przedmiot, z którym mogłaby wejść w jakąś nową interakcję. //opr. Kaxi

COOL STUFF

►SAMORÓBKA

MASS EFFECT 3 N7 RIFLE



Harrison Krix zachwycił fanów Portal i Fallout 3, wykonując repliki gadżetów i broni z tych gier. Teraz zabrał się za Mass Effect 3. Na podstawie szkiców koncepcyjnych kanadyjskiego studia stworzył N7 Rifle, której będzie używał Shepard w trzeciej części trylogii. Krix pracował nad karabinem 14 dni na zamówienie BioWare, którzy pochwalili się N7 Rifle w San Diego w trakcie Comic-Con 2011.

►GRA PLANSZOWA

RISK: METAL GEAR SOLID



Konami i USAopoly przygotowują Risk: Metal Gear Solid na podstawie projektów z Guns of the Patriots. Będzie to strategiczna gra planszowa, w której pojawi się choćby Outer Haven, czy Metal Gear Rex. Nie zabraknie też jednostek specjalnych o unikalnych właściwościach, takich jak Solid Snake, Roy Campbell, Raiden i Liquid Ocelot. Risk zostanie wydany w USA w listopadzie w cenie ok 40 dolarów.

►KONSOLA

STAR WARS KINECT XBOX 360



Pod koniec roku do sprzedaży trafi limitowana edycja X360, która będzie sprzedawana w zestawie ze Star Wars Kinect. Konsola będzie ozdobiona tematem wzorowanym na R2-D2, a pad będzie złoty jak C-3PO. X360, podobnie jak w zestawie Halo: Reach, będzie wydawał specyficzne dźwięki, a Kinect został przemalowany z koloru czarnego na biały. Nie znamy na razie ceny, ale fani Star Wars są zdolni do poświęceń.

Prezes Nintendo, Satoru Iwata obiecuje, że na premierę Wii U nie zabraknie gier, jak to miało (i wciąż ma) miejsce w przypadku 3DSa...

Tekken Hybrid

Bijatyki po kilkuletniej zapaści znów zaczynają podbijać serca graczy. Dostrzegając to Namco i szykuje prawdziwą ofensywę tytułów ze stajni Tekkena

Minęły czasy, kiedy to Tekken był najpopularniejszą mordoklepką na świecie, co nie znaczy, że brakuje ludzi, którzy chętnie zagraliby w kolejną część. I choć Tekkena 7 na horyzoncie nie widać (jeszcze), to wszyscy fani rodziny Mishima i kumpli w najbliższych kilkunastu miesiącach będą mieli co robić. Capcom kończy prace nad Street Fighter x Tekken, a Namco Bandai ma w przygotowaniu jednocześnie kilka projektów z serii. Policzmy: prędzej czy później ukaże się Tekken x SF, trwają prace nad Tekken Tag Tournament 2, będzie Tekken dla 3DS i dla Wii U, a do kin właśnie wchodzi trójwymiarowa animacja komputerowa Tekken: Blood Vengeance. No i teraz doszedł właśnie Hybrid. Cóż to takiego?

Jak wyjaśnia Katsuhiro Harada, taką nazwę otrzyma płytowe wydanie filmu. Blood Vengeance ukaże się na blu-rayu, który

Bonusową minigrą, zastępującą Tekken Ball z T3, był Tekken Bowl, czyli wariacja na temat kręgli (lub, jeśli ktoś woli, bowlingu). Wszystko to znajdzie się również na płycie Tekken Hybrid, w niemal niezmiennym formie. Niemal, gdyż grafika zostanie podciągnięta do wysokiej rozdzielczości, ale poza tym żadnych usprawnień się nie przewiduje.

Należy pamiętać jednak, że głównym daniem na płycie ma być Tekken: Blood Vengeance. Komputerowo wygenerowana animacja – w duchu Final Fantasy: Spirits Within – opowiada historię Ling Xiaoyu, której zadaniem jest zebranie informacji na temat tajemniczego studenta międzynarodowej szkoły w Kioto. Jednak ów uczeń, niejaki Shin Kamiya, zostaje porwany, zanim Ling udaje się cokolwiek dowiedzieć. Wraz z Alisą Bosconovitch, Xiaoyu wyrusza na ratunek Shinowi, w rezultacie odkrywając straszliwą konspirację przeciwko

rodzinie Mishima. Fanów być może zainteresuje informacja, że akcja filmu rozgrywa się

między piątą a szóstą częścią gry.

Tuż przed oddaniem numeru do druku pojawiła się informacja, że na płycie z Tekken Hybrid znajdzie się również grywalne demo Tekken Tag Tournament 2 – będzie można zagrać między innymi jako Alisa i Xiaoyu, choć to nie jedyne postacie, jakie będą dostępne.

Tekken: Blood Vengeance można oglądać w 3D od 27 lipca na specjalnych pokazach w Europie. Jesienią na Starym Kontynencie pojawi się również płyta DVD z filmem, pozbawiona jednak TTT HD. Edycja blu-ray z grą zatytułowana Tekken Hybrid będzie miała swoją premierę w listopadzie.

Wywiad z Katsuhiro Haradą z Namco Bandai, producentem większości gier z serii Tekken.

Dlaczego kładziecie tak duży nacisk na fabułę w serii, w której liczy się przede wszystkim rozgrywka? Było już anime oraz bardzo nieudana adaptacja filmowa (wyprodukowana bez udziału twórców gry – red.), a teraz wychodzi komputerowa animacja. Do tego stworzyliście mnóstwo filmików do każdej z gier.

Na początku nie zamierzaliśmy poświęcać aż tyle uwagi fabule, mieliśmy tylko jej ogólny zarys. Nie spodziewaliśmy się też, że graczy tak bardzo zainteresują nasze postacie i nasz świat. Jednak fani chcieli coraz więcej szczegółów o bohaterach i rozwinięcia wątków, więc nie mieliśmy innego wyjścia, jak spełnić ich życzenia. I tak to trwa do dziś, istnieją przecież fora dyskusyjne i strony poświęcone w całości uniwersum Tekkena. Rezultatem tego zjawiska jest ten film, prawdziwy filmowy Tekken, stworzony w dużej części przez autorów gry. Fani więc mogą być spokojni, że to będzie film właśnie dla nich.

Zamierzacie wydać TTT HD również na PSN i XBLA?

Na początku nie było takich planów. Miał to być dodatek do filmu, by więcej osób zdecydowało się na zakup, zamiast ściągać film nielegalnie z sieci. Ale

dziennikarze i gracze ciągle zadają nam to pytanie, więc z pewnością zastanowimy się nad tym. Jednak jak na razie, TTT HD pozostaje ekskluzywnym dodatkiem do filmu.

Pracujecie w tej chwili nad wieloma tytułami z serii – na automaty, na hd-geny, Wii U, 3DSa; macie film, TTT HD, współpracujecie z Capcomem. Nad którym projektem osobiście spędzacie najwięcej czasu?

Priorytet ma Tekken Tag Tournament 2 na automaty. Jest już prawie gotowy i powinien trafić do salonów na początku jesieni. Skupiamy się teraz na zbalansowaniu rozgrywki i dopieszczeniu wszystkich

INFO
DEVELOPER: NAMCO BANDAI
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: LISTOPAD 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3



□ Pierwszy TTT powstał jeszcze na automaty porównywalne z PS One, a podrasowany graficznie został dopiero przy konwersji na startujące wówczas PS2. Teraz doczeka się kolejnego liftingu.





TTT PO RAZ WTÓRY

TTT HD to na pewno smakowity kąsek, ale nie może równać się z zupełnie nowym Tekken Tag Tournament 2, który do japońskich salonów gier wkroczy już tej jesieni, a w przyszłym roku przeskoczy na PS3 (i być może X360). Zagramy oczywiście wszystkimi postaciami, jakie przewinęły się przez serię, co oznacza kilku członków rodziny Mishima oraz sporą grupę zwierząt, cyborgów i podobnych wynalazków. Pojawi się także nowa wojownicza imieniem Jaycee, wyglądająca na zapaśniczkę. Ponadto rozwinięte zostaną zagrania drużynowe, doczekamy się także piętrowych plansz.

❑ Nie pomylicie T:BV z filmem Tekken z 2010 roku, w którym grali żywi aktorzy. Tamto „arcydzieło” nie dość, że przyniosło spore straty, to okazało się tak złe, że twórcy gier zdecydowanie się od niego odcinają.

szczegółów. Następny pod względem ważności jest Tekken 3D na 3DSa, lecz z zupełnie innych przyczyn: to sam początek prac, do tego na nowym dla nas sprzęcie, dlatego to czas podejmowania kluczowych dla gry decyzji. Eksperymentowanie z nową platformą to spore wyzwanie. Musimy ustalić, co można na niej osiągnąć i jak to zrobić.

Możesz nam coś zdradzić na temat konsolowej wersji TTT2? Czy wciąż na to zbyt wcześnie?

Masz rację, jest zbyt wcześnie, by mówić o szczegółach. To wciąż wczesna faza pracy. Ale jedno jest pewne: chcę dodać kilka postaci. Im więcej, tym lepiej. Ponadto graczom bardzo podobały się minigry z poprzednich Tekkenów, typu Tekken Ball czy Tekken Bowl. Jesteśmy gotowi powrócić do niektórych z nich albo zaproponować coś nowego w podobnym guście.

Niedawno Yoshinori Ono z Capcomu zapowiedział Street Fighter x Tekken na PlayStation Vita. Skoro mamy tu do czynienia z bliźniaczymi projektami, czy oznacza to, że Tekken x Street Fighter również zawita na handheldzie Sony?

Niekoniecznie. Decyzję tę podejmiemy w późniejszym terminie. Jak wiadomo, nasza gra ukaże się dużo później niż wersja Capcomu, a ponadto poza wymianą szkiców, wcale nie współpracujemy zbyt blisko. Oczywiście TxSF może ostatecznie trafić na Vitę, ale na tę chwilę nie może być co do tego pewności. I nie ważcie mi się pisać, że Harada potwierdził tę informację, dział marketingu by mnie zabił!

Co możesz nam zdradzić o Tekkenie na 3DSa?

Niestety niewiele, wybaczenie. Pokazaliśmy demo techniczne, ale miało ono zaprezentować jedynie nasz silnik. Jesteśmy dumni, że demo działa w 60 klatkach animacji na sekundę nawet w trybie 3D i wygląda przy tym bardzo dobrze.



A co z Tekkenem na Wii U, którego dopiero co zapowiedzieliście?

Nie znamy nawet daty startu nowej konsoli stacjonarnej Nintendo, więc jak łatwo się domyślić, wciąż wiele może się zmienić. Zarówno u nas, jak i u Nintendo. Mamy wiele pomysłów, jak wykorzystać ich unikalny kontroler, ale do właściwej premiery gry jeszcze bardzo daleko.

Czy po sześciu głównych odsłonach Tekkena i wielu spin-offach łatwiej jest Ci tworzyć kolejne części? Wydaje się nam, że wymyślanie nowych trybów i usprawnień musi być ciężkie, ale z drugiej strony macie już pokaźny wachlarz postaci, które są w sumie gotowe do użycia w każdej chwili.

Tak właśnie jest. Pod pewnym względami jest łatwiej, pod innymi trudniej. Posiadanie szeregu postaci ze zbalansowanym i przetestowanym

zestawem ruchów jest na pewno dobre. Ale kiedy wprowadzamy nowe ciosy, przetestowanie ich względem stylów wszystkich poprzednich wojowników to najprawdziwszy koszmar. Niewielka z pozoru zmiana może odbić się na całej grze i w końcu zmusić nas do rewizji ton statystyk i animacji. Co do nowych pomysłów, akurat z tym nie mamy żadnych trudności – zawsze przychodzi nam do głowy więcej, niż możemy zmieścić w jednej grze. Na zwiastunie Tekkena na Wii U widzieliście malowanie ciał wojowników. Pomysł ten ma już dziesięć lat, od dawna chcieliśmy zrobić coś takiego. Ale nie było to takie proste – potrzebna jest odpowiednia moc i interfejs.

Być może w Japonii nie macie tego problemu, ale musisz wiedzieć, że już podczas pierwszego meczu w Europie czy Ameryce ktoś narysuje zawodnikowi na czole wielkiego penisa. Jakiś pomysł, jak temu przeciwdziałać?

Hahaha. [brak odpowiedzi]

Mało kto dziś już pamięta Death by Degrees na PS2, grę akcji opartą na uniwersum Tekkena z Niną w roli głównej. Czy jest szansa na kolejnego Tekkena w jakimś ciekawym, niestandardowym gatunku? Oczywiście lepszego od DBD.

W sumie bardzo pragnąłbym zrobić coś nowego, odmiennego. Nie musi to być jednak gra akcji, możliwości są praktycznie nieskończone.

Tak szczerze, widzisz szansę dla takiego projektu pośród tej rzeszy nadchodzących „prawdziwych” Tekkenów?

Oczywiście, choć nie teraz. Rok 2012 będzie prawdopodobnie najbardziej intensywnym rokiem od... zawsze. Ale później, dlaczego nie? ■



MADE IN POLAND



W Państwa reportażach na kanale YouTube wypowiada się wielu lekarzy i specjalistów. Jak w ich opinii gry pomagają najmłodszym pacjentom? Czy można mówić, że to uzupełnienie terapii? Czy gry stały się elementem rehabilitacji?

Bardziej określiłabym to jako wspieranie rehabilitacji, ogólnej kondycji psychofizycznej naszych podopiecznych. Pewne jest to, że skutecznie pomagają i widać też tego efekty. Na filmie macie państwo możliwość zobaczenia chłopca po amputacji kończyny dolnej grającego w kręgle. Myślę, że w procesie pionizacji i utrzymywania równowagi Kinect na pewno mu pomógł. Obecnie jesteśmy na etapie przygotowywania ewaluacji i zbierania opinii różnych ośrodków, do których już trafił Kinect (Chorzów, Katowice, Zabrze, Łódź, Lublin, Kraków, Szczecin, Wrocław). Wnioski i podsumowania zatem niebawem.

Tematyka gier pojawia się w mediach mainstreamowych zazwyczaj w sytuacjach związanych np. uzależnieniami lub agresją. Czy nie mieli Państwo problemów z przekonaniem rodziców do takich form terapii?

Z rodzicami było łatwiej, bo oni są w stanie wiele zrobić, żeby tylko pomóc własnym dzieciom. Chętnie w tym uczestniczą, ta wspólna zabawa wzmacnia więź, a w sytuacjach trudnych, pomaga w utrzymaniu właściwej relacji. Nie mówiąc już o tym, że dorośli widzą podwójną korzyść, odciągając dzieci od laptopów, które często po kilka godzin trzymają na brzuchu będąc w pozycji leżącej. Od dawna wiadomo, że ruch to zdrowie.

W grudniu 2010 roku zwrócili się Państwo z apelem do graczy, by podzielili się z ISKIERKĄ grami, których sami już nie używają.

Odzew był bardzo szybki i w sumie otrzymaliśmy ok. 50 gier, które są dołączane do zestawów przekazywanych szpitalom. To dodatkowa frajda dla dzieci i bardzo nas cieszy taka reakcja i zaangażowanie graczy.

W jaki jeszcze sposób gracze mogą wspomóc ISKIERKĘ?

W rozprzestrzenianiu idei i pokazywaniu niekonwencjonalnych działań fundacji. Oprócz tego można też pokazać, że umiejętnie wprowadzoną grą można uzyskać kilka korzyści. Edukacyjną – ponieważ niektóre zabawy są w języku angielskim, a ich wartość poznawcza jest bardzo wysoka. Rehabilitacyjną – wspiera proces poprawy kondycji fizycznej chorego dziecka. Psychologiczną – bo może służyć (pomagać) w budowaniu relacji z dzieckiem. Psychospołeczną – poprzez zabawę chorego dziecka z rodzicem wzmacnia i umacnia się ich więź. Podsumowując, warto być otwartym na nowe technologie, otwartym na wprowadzenie nowych urządzeń tam, gdzie z pozoru wydaje się to niemożliwe, a nawet nierealne. Zachęcamy także do bezpośredniego wspierania naszych projektów poprzez przekazywanie 1% podatku w rocznym rozliczeniu z fiskusem. To pozornie niewiele, ale tak jak w przypadku wprowadzenia technologii Kinect na oddziały szpitalne – liczy się pomysł. A pomysłów, zwłaszcza tych niekonwencjonalnych, Fundacji ISKIERKA z pewnością nie brakuje.

Dziękujemy serdecznie za rozmowę. //Fax

Gry w służbie dobra

Gry to nie tylko rozrywka, beztroska zabawa czy hobby. Gry mogą wspierać rehabilitację i przywracać dzieciom uśmiech po ciężkich zabiegach. O tym jak Kinect pomaga najmłodszym graczom rozmawiamy z prezes fundacji ISKIERKA Panią Jolantą Czernicką-Siwecką

Fundacja ISKIERKA powstała w 2006 roku. Czy może Pani przybliżyć naszym czytelnikom na czym polega jej działalność?

Fundacja ISKIERKA jako organizacja pożytku publicznego (KRS: 0000248546) zajmuje się budowaniem systemów wsparcia finansowego, psychologicznego i społecznego dla dzieci z chorobą nowotworową i ich rodzin. Działamy z pasją, profesjonalnie i niekonwencjonalnie. Zespół pracowników wspierają w działaniach wolontariusze oraz partnerzy ze środowisk biznesowych, samorządowych, a także osoby ze świata nauki, sportu, sztuki, kultury i show-biznesu. Środki pozyskane przez fundację przeznaczamy na rzeczywiste, najważniejsze potrzeby naszych podopiecznych. Kupujemy leki i sprzęt medyczny niezbędne dla ratowania zdrowia lub życia dzieci. Wyremontowaliśmy już cztery dziecięce oddziały szpitalne. Finansujemy też ogólnopolskie badania naukowe w zakresie skuteczniejszej diagnostyki w dziedzinie hematologii i onkologii dziecięcej. Prowadzimy szkolenia dla personelu medycznego. Otwarcie pokazujemy, jak pomagają przekazywane nam pieniądze. W walce z chorobą, optymizm i pozytywne nastawienie są równie ważnym elementem terapii, jak drogie leki. Dlatego też pomagamy „oswoić” chorobę oraz łamiemy stereotypy pokazując, jak niemożliwe staje się możliwym. Spełniamy marzenia dzieci, organizujemy aktywne wypoczynek, warsztaty artystyczne i terapeutyczne. Sięgamy po niekonwencjonalne metody, uwielbiamy przez dzieci i ich rodziców. Stworzyliśmy np. Dziecięcą Orkiestrę Onkologiczną i szukamy innowacyjnych rozwiązań podnoszących jakość życia chorych dzieci. Jednym z takich projektów jest innowacyjne zastosowanie technologii Kinect w rehabilitacji.

Dzięki Państwa działaniom udało się pozyskać konsole Xbox 360 i kontrolery Kinect do dziecięcych oddziałów onkologicznych między innymi w Katowicach, Chorzowie, Łodzi czy Lublinie. Jak dzieci przyjęły Kinect?

Bardzo pozytywnie. Na początku podchodziły nieufnie, ale dość szybko wzbudził ich entuzjazm po pierwszych zabawach, uczestniczeniu w przygodzie, we wspólnym zdobywaniu punktów, przytulaniu zwierzątek oraz radości temu towarzyszącej.

Które z gier najbardziej im się spodobały?

W zależności od wieku dzieci najchętniej uczestniczyły w tym, co było im bliższe. Maluchy zachwyciły się kociakami z gry Kinectimals, które można było przytulać, głaskać, uczyć sztuczek itp. Myślę, że warto tu nadmienić, że na oddziałach szpitalnych o podwyższonym reżimie sanitarnym nawet nie można pomarzyć o kudłatym przyjacielu, a w tym przypadku jest to możliwe bez obaw o alergię i inne zagrożenia. W dodatku każde dziecko może mieć swojego własnego zwierzątko z wybranym przez nie imieniem. To ma znakomite przełożenie terapeutyczne. U starszych dzieci popularnością cieszyły się gry przygodowe, w które mogli grać wspólnie oraz możliwość uprawiania różnych dyscyplin sportowych. U dziewczynek furorę zrobiły tańce i układy choreograficzne, a dla mam przebywających na oddziałach szpitalnych z dziećmi możliwość uprawiania fitnessu z własnym trenerem.

Skąd pojawił się pomysł na wykorzystanie kontrolerów ruchu w terapii dla najmłodszych?

Rok temu oglądając produkt Microsoftu zastanawialiśmy się, w jaki sposób można byłoby tę technologię zastosować dla naszych podopiecznych. Bardzo podobała nam się swoboda ruchu (bez dodatkowych czujników czy kabli) oraz to, że ruch jest połączony z naturalną dla dzieci potrzebą zabawy. I tak powstał pomysł, żeby stał się on elementem wspierającym proces rehabilitacji. Wiemy z doświadczenia jak trudno jest zmobilizować dzieci do systematycznych ćwiczeń, a praca z fizjoterapeutą trwa nieraz miesiące czy lata, gdyż częstą konsekwencją leczenia onkologicznego są różnego rodzaju niedowłady kończyn czy przykurcze mięśni. Przywracanie dziecku prawidłowych funkcji to czasochłonny proces, wymagający cierpliwości i determinacji. Tutaj nareszcie można to osiągać poprzez wspólną zabawę.

Czy ciężko było przekonać ordynatorów oddziałów onkologicznych do wprowadzenia konsol i gier?

Ciężko nie, natomiast jak każda wprowadzana nowość niosąca zmianę wywoływała trochę lęku, oporu, obiekty z tym związanych. Pojawiały się pytania, a to już bardzo dobrze, bo to świadczy o zainteresowaniu. Fundacja wyjaśniała, tłumaczyła, natomiast bardzo szybko wszelkie wątpliwości zniknęły na miejscu, kiedy zapraszaliśmy personel do bezpośredniego uczestniczenia w zabawie. Nagle okazało się, że wszystko jest proste i zrozumiałe, a pytania często dotyczyły spraw czysto techniczno-informatycznych.

DICE: "Przeglądamy się zniszczeniom otoczenia w mutliplayerze"... Microsoft nie chce robić remake'ów, Halo Anniversary to wyjątek...

**NAJWIĘKSZY
WYBÓR
GIER
I AKCESORIÓW
DO
WSZYSTKICH
KONSOL**

**PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI**

**ZAPRASZAMY
HURTOWYCH
ODBIORCÓW
Z CAŁEJ
POLSKI**

**SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA**

**RATY
HURT
DETAIL**

AKCESORIA

TEL (022) 636 51 14

TEL HOME 509 533 693

**Adres: AL JANA PAWŁA 11 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa**

E-mail: edsklep@gmail.com

**ELECTRONIC
DREAMS**

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

**NINTENDO 3DS
W SUPER CENIE**



ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!



10 powodów, dla których warto mieć PSP

PSP's not dead

Pierwszego września minie dokładnie sześć lat odkąd PSP trafiło do Europy. Konsolka Sony to już staruszka, ale pomimo że na horyzoncie majaczy żywotna, pełna energii następczyni, jeszcze za wcześnie, by ogłaszać zgon pierwszego przenośnego PlayStation. Ba, to bodaj najlepszy moment, żeby kupić PSP, a powodów ku temu jest dokładnie dziesięć

1 TANIO JAK W BIEDRONCE

Przynajmniej na aukcjach internetowych, na których używaną konsolkę można kupić spokojnie za 300 złotych albo nawet mniej – to znakomita cena za prawdziwy kombajn multimedialny. W przypadku, gdy interesuje nas tylko nowy sprzęt, cena jest nieco wyższa. Przeglądając ofertę sklepów internetowych, znajdziemy PSP za mniej niż sześć stówek i to nie tylko „gołą” konsolę, ale także zestawy np. z dwiema grami – Daxter i LittleBigPlanet. To wcale nie tak dużo, zważywszy, że za Nintendo 3DS z grą trzeba dać dwa razy tyle i prawdopodobnie tak samo będzie z PlayStation Vita.

2 GRANIE NA KAŻDĄ KIESZEŃ

Nigdy nie graliście w LocoRoco? Ciekawi Was o co chodzi z tym wystukiwaniem rytmu w Pataponach? Przez lata czytaliście recenzje fajnych gier na PSP w NEOplus i wkurzaliście się, że coś Was omija? Najwyższy czas coś z tym zrobić. Obecne ceny gier w sklepach zachęcają do nadrabiania zaległości. Sony przez cały czas rozwija kolekcję klasyki; kilkadziesiąt gier można kupić poniżej 40 złotych. Z bardziej chodliwych tytułów – trzeba dać 40 złotych za Daxtera, 45 za Killzone: Liberation i tyle samo za God of War: Chains of Olympus, 60 peelenów za Resistance: Retribution. Niedawno wydany Duch Sparty, dający nie mniej satysfakcji niż przygody Kratosy wydane na stacjonarne konsole, kosztuje zaledwie siedem „Mieszków”. A za stówę bez złotówki łkniecie pachnące jeszcze nowością Tactics Ogre: Let us Cling Together. Żeby przejść tę grę potrzeba

dobrze pięćdziesiąt godzin, a i tak zobaczymy wtedy nawet połowy tego, co urodziło się w głowie słynnego Yasumi Matsuno, twórcy m.in. Vagrant Story i scenarzysty MadWorld.

Oczywiście, ceny gier nie są tak atrakcyjne jak w AppStore czy Android Market, ale mówimy tutaj o pełnoprawnych grach, które mogłyby spokojnie zostać wydane na konsole stacjonarne, a nie o minigierkach.

3 A JEDNAK SIĘ KRĘCI

PlayStation Vita będzie wstecznie kompatybilna, ale dotyczy to wyłącznie gier, które zostały wydane w cyfrowej dystrybucji. Inaczej być nie może, bo w konsoli nie znajdzie się czytnik płytek UMD. Tymczasem wiele bardzo dobrych gier nie pojawiło się w ofercie PlayStation Store. Wśród nich takie tytuły jak Crisis Core: Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics: War of the Lions, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Lumines czy Metal Gear Ac!d. Nie ma zatem sensu czekać na Vitę, by zagrać w stare tytuły z PSP, bo i tak będzie to technicznie niemożliwe.

4 JRPG NAJLEPSZE NA WYNOS

Konsole PlayStation przez dekadę były „domem” japońskich erpegów, na które boom zapoczątkował Final Fantasy VII na PS One. Niestety, PS3 nie podtrzymała tradycji, oferując znacznie mniej miłośnikom tego popularnego w naszym kraju gatunku. Microsoft próbował przeciągnąć twórców z Kraju Kwitnącej Wiśni na swoją stronę, co miało spowodować wysyp JRPG na Xboxa 360 i w efekcie wzrost zainteresowania konsolą w Japonii.

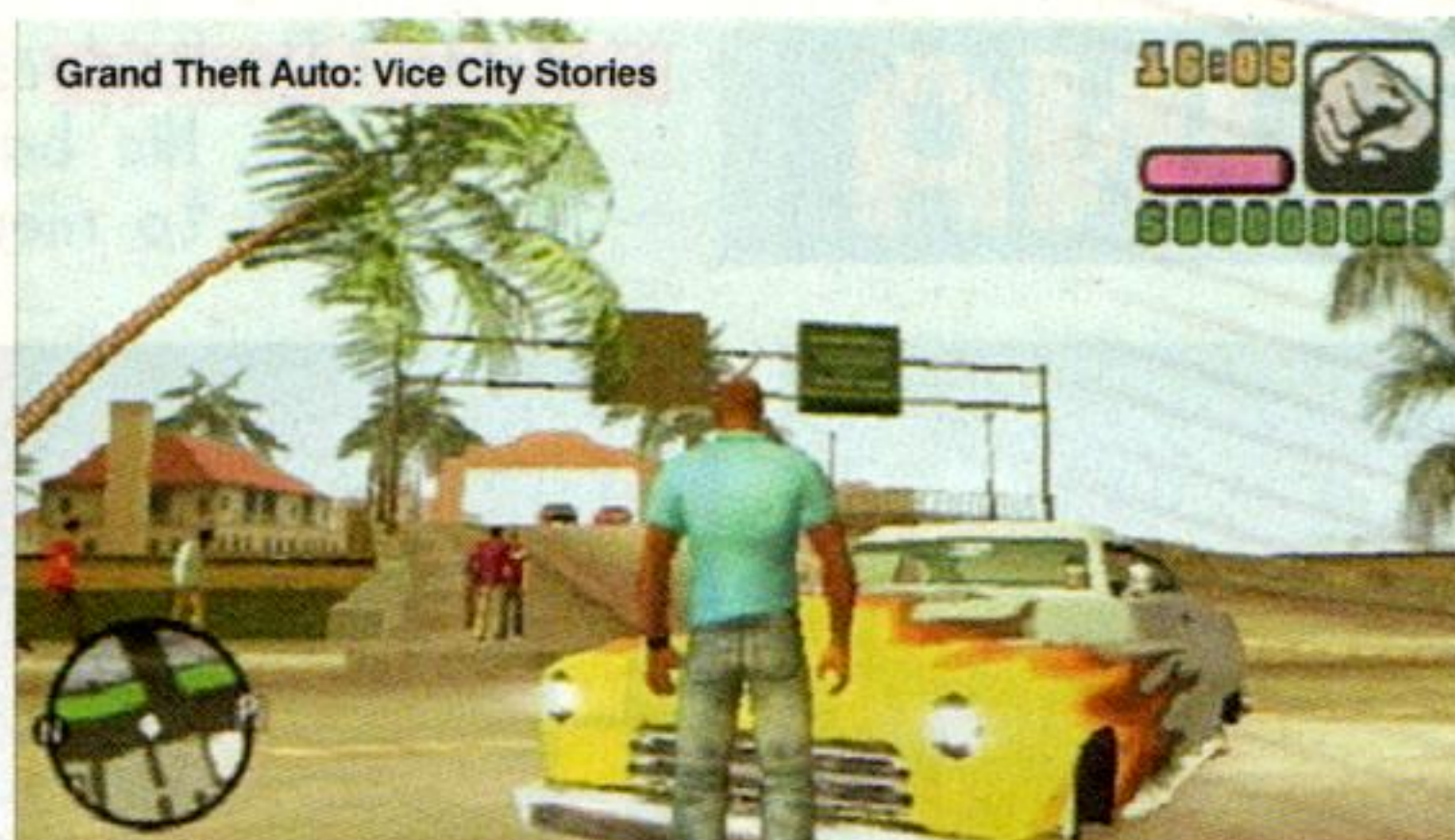
Gdy Sony wstrzymało produkcję PSP Go, okazało się, że konsola jest bardzo popularna na wszelkiego rodzaju aukcjach



Niewiele z tego wyszło, choć uczciwie trzeba przyznać, że nie do końca jest to winą Microsoftu i leży ona u japońskich developerów, którzy mieli problemy z odnalezieniem się na tej generacji. Dlatego tak wiele gier JRPG ukazało się na Wii, DSie oraz właśnie na PSP. Miłośnicy gatunku znajdą na konsolce Sony co najmniej trzydzieści gier, zarówno nowych jak i remake'ów, w tym: Final Fantasy I, II, IV, Crisis Core oraz Tactics; Disgaea 1 i 2, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Monster Hunter Freedom Unite, Suikoden, Persona 1 i 3, Jeanne d'Arc, Star Ocean: Second Evolution; Ys I & II Chronicles oraz Ys Seven. Już sama obecność Monster Huntera, absolutnego fenomenu w Japonii warta jest posiadania przenośnej konsoli. Fan japońskich erpegów nie przejdzie również obojętnie wobec Persony – to

jedne z najciekawszych, najbardziej rozbudowanych pozycji jakie opuściły granice Japonii. Strona recenzje.neogo.pl Waszym przewodnikiem.





Grand Theft Auto: Vice City Stories

potrzeba zatem mieć hd-gena ani smartfona, by poznawać zjawisko indie-gamingu.

7 (KO)LEKCJA KLASYKI

Gry video starzeją się okrutnie szybko, niemniej dobrze, gdy można sięgnąć po starsze tytuły, choćby po to, żeby nadrobić zaległości albo odświeżyć sobie pamięć. Na PlayStation Store znajdziemy ponad trzydzieści tytułów z pierwszego PlayStation, które koniecznie trzeba sprawdzić. To grania a grania, na długie miesiące. Wybraliśmy kilka pozycji obowiązkowych: Command & Conquer: Red Alert, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 1 i 2 oraz Team Racing, Fade to Black, Final Fantasy od VI do IX, G-Police, Grandia, Legacy of Kain: Soul Reaver, Metal Gear Solid, n2o: Nitrous Oxide, Oddworld: Abe's Oddysee i Exoddus, Parasite Eve 2, Resident Evil: Director's Cut, Street Fighter Alpha, Syndicate Wars, Syphon Filter, Tekken 2 oraz Vagrant Story.

8 SMARTFONOM SIĘ NIE KLANIA

Przy nowoczesnych smartfonach pokroju iPhone 4 czy Samsung Galaxy S II konsolka Sony może jawić się jako sprzęt z innej epoki. Nie ma 3G, dostępu do sklepu, w którym znajdziemy tysiące aplikacji służących do wszystkiego i niczego, nie da się z niej dzwonić i nie ma ekranu dotykowego. Nuda. Niby prawda, ale nie dajmy się zwariować. Pomimo sześciu lat na karku, PSP to wciąż potężny, multimedialny kombajn. Można oglądać filmy, słuchać muzyki (czyta więcej formatów niż iPod) i przeglądać zdjęcia, a to wszystko da się wrzucić na Memory Stick Pro Duo 8GB, które znajdziemy w sklepach internetowych lub aukcjach nawet za 50 złotych. Niewielki wydatek. Ponadto, PSP może łączyć się z internetem poprzez Wi-Fi. Przeglądarka do najwygodniejszych w obsłudze nie należy, ale do przejrzania stron z wiadomościami wystarcza. Do tego dochodzi możliwość słuchania internetowego radia, a także rozmowy przez Skype. Konsolka Sony może i ma długą, siwą brodę, ale do muzeum jeszcze się nie wybiera.

9 WAKACJE Z KABLEM AV

Dwa tygodnie deszczu na początku lipca? Przyzwyczailiśmy się już, że taka właśnie jest wakacyjna pogoda w Polsce. A jeśli nie można wyjść na plażę czy w góry i trzeba siedzieć w pokoju, dlaczego nie obejrzeć jakiegoś filmu albo serialu? PSP oznaczone numerem 2000 i 3000 (cienkie modele) mają wyjście na kable AV, zarówno kompozytowe (chinch) jak i komponentowe, dzięki czemu można wypuścić obraz z konsolki do telewizora. Ale dlaczego ograniczać się tylko do filmów? Da się również przeglądać zdjęcia, słuchać muzyki czy po prostu grać na dużym ekranie. Zresztą, PSP z kablem AV warto zabrać także na wakacje w ciepłe kraje. Nigdy nie wiadomo, kiedy trzeba będzie zostać w pokoju, bo dopadnie nas kłótwa faraona.

10 ZDALNE STEROWANIE PS3

Funkcja Remote Play może ucieszyć każdego, kto dużo podróżuje, a chciałby mieć dostęp np. do muzyki, która znajduje się na dysku jego PS3. Pozwala ona posiadaczowi PSP użyć urządzenia do zdalnego sterowania jego stacjonarną konsolą z dowolnego miejsca na ziemi, pod warunkiem, że będzie miał łączność z internetem. Można nie tylko słuchać muzyki, ale także zagrać w kilka gier (BlazBlue: Calamity Trigger, LEGO Batman, Lair), obejrzeć zwiastuny dostępne na PS Store.

Nie da się niestety oglądać filmów z płyt. Gdyby tylko można było grać w dowolny peestrójkowy tytuł, Remote Play byłoby genialną opcją, a tak jest tylko ciekawostką. Aha, po aktualizacjach systemu da się włączyć PS3 z poziomu PSP. Nie wystraszcicie domowników! // **Mielu**



ukazą się gry z PSP właśnie – dwie części God of War (Chains of Olympus i Duch Sparty) czy Metal Gear Solid: Peace Walker, więc będziemy mogli pozachwytać się nimi wraz z posiadaczami PlayStation 3. A ponadto dzięki PSP da się „liznąć” takich serii jak Resistance (Retribution), MotorStorm (Arctic Edge), czy LEGO Star Wars.

6 MAGIA CYFROWEJ DYSTRYBUCJI

PSP to także mnóstwo gier, które na konsolach stacjonarnych nie ukazują się już na płytach, tylko w cyfrowej dystrybucji. Mowa o Lumines, flOw, Exit, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, echochrome, PixelJunk Monsters Deluxe. Można do nich także zaliczyć Patapon i LocoRoco. Do wspomnianych tytułów należy doliczyć tak zwane Minisy, czyli tanie gry rodem z AppStore. I to dosłownie, bo możemy zagrać w megapopularne Angry Birds, ale także w I Must Run! polskiego studia Gamelion, N.O.V.A., Dracula - Undead Awakening, Edge,

Pomimo sześciu lat na karku, PSP to wciąż potężny, multimedialny kombajn. Można oglądać filmy, słuchać muzyki (czyta więcej formatów niż iPod) i przeglądać zdjęcia, a to wszystko da się wrzucić na Memory Stick Pro Duo 8GB

czy Paper Wars: Cannon Fodder polskiego studia iFun4all. Ich ceny wahają się w okolicy 15-30 złotych, więc nie są strasznie drogie, a kilka perełek wystarczających na długie godziny zabawy nie tylko dla „prawdziwych graczy” da się znaleźć: Zombie Tycoon, Fieldrunners, Flying Hamster. Nie

Metal Gear Solid: Peace Walker



I coś ponadto

■ Ad Hoc Party to usługa pozwalająca łączyć się z posiadaczami PSP z całego świata poprzez PlayStation 3 podpięte kablem do internetu. Można z nimi porozmawiać, ale przede wszystkim zagrać online.

■ PSP nie ma zabezpieczenia regionalnego, jak chociażby Nintendo 3DS. Oznacza to, że można kupować gry z Ameryki Północnej i Azji, które nie dotarły do Starego Kontynentu i grać w nie na europejskiej konsoli. Warto rozważyć import DJ Max Portable 2 (muzyczna) i Jeanne d'Arc (taktyczny JRPG) oraz różnych japońskich dziwadeł.

■ Przenośne PlayStation jest bardzo popularne w Polsce wśród dzieci. To również popularny i pożądaný prezent komunijny, czy na dzień dziecka. SCE Polska zauważa to zjawisko i nie zamierza ignorować PSP w naszym kraju. Wręcz przeciwnie, mocno wspiera konsolkę przygotowując polskie wersje językowe gier Sony. Szkoda, że nie udało się załatwić naszego języka w menu konsolki, tak jak to miało miejsce w przypadku PS3.

5 SUBSTYTUT PS3, WII I X360

Wiele osób zarzuca PSP, że ukazują się na niej takie same gry, jak na dużych konsolach. Równie dobrze, można uznać to za duży atut urządzenia. Dla kogoś, kto nie mógł pozwolić sobie na wydatek rzędu powyżej tysiąca złotych na nowoczesną platformę do grania, to idealny sprzęt, by choć minimalnie poczuć smak obecnej generacji grania. Dla fanów mordobić są Tekken 6 i BlazBlue: Calamity Trigger Portable. Valkyria Chronicles 2 to sequel gry wydanej na PS3. Nie trzeba mieć Wii, by sprawdzić Silent Hill: Shattered Memories i Manhunt 2. W futurystycznym racerze Wipeout HD wydanym na PS3 ścigamy się na trasach z Wipeout Pure i Pulse z PSP. Poza tym, lada dzień na stacjonarną konsolę Sony

GRA WSTĘPNA

Zelda i Darksiders na pierwszy rzut nie mają nic wspólnego. Nic bardziej mylnego – pod względem rozgrywki to niemal siostry! // Kaxi



Zelda: Skyward Sword

Podróż do narodzin legendy legend

ŚWIAT: Nie ma co się zastanawiać, gdzie ma miejsce akcja Skyward Sword. Wiadomo, że w Hyrule. Pytanie brzmi: kiedy? Nintendo oficjalnie potwierdziło, że nowa Zelda jest prequelem do kultowej Okaryny Czasy. Cała reszta to domysły i plotki. Prawie na pewno jednym z głównych wątków będzie powstanie Master Sword – kluczowego artefaktu dla trójwymiarowych Zeld. Świat Hyrule zaś wciąż jest niebezpieczną i podzieloną krainą, a nie zjednoczonym królestwem znanym z Okaryny. Życie kwitnie ponad Hyrule, na latających wyspach zwanych Skyloft. Link, właśnie wkraczający w dorosłość, tak jak pozostali mieszkańcy niebios potrafi ujeżdżać ptaki i w ten sposób przemieszcza się w przestworzach. Eksploracja Skyloft wygląda więc podobnie jak pływanie w Wind Wakerze, z tą różnicą, że teraz można poruszać się w trzech osiach. Z grzbietu podniebnych wierzchołków można zeskakiwać, by dostać się na powierzchnię pod chmurami i bardzo chcemy zobaczyć, jak geniusze z Kyoto rozwiążą problem lądowania.

POMYSŁ: Podstawowym pomysłem na nową Zeldę jest wykorzystanie możliwości, jakie daje Wii Remote Plus, czulszy od klasycznego wiilota. Walka mieczem ma dzięki niemu zyskać nowy wymiar. Ostrze będzie ciepło pod dokładnie takim kątem, pod jakim wykonamy ruch kontrolerem. Ma to sprawić, że każde starcie z przeciwnikiem będzie wyzwaniem zręcznościowym – dany wróg może być chroniony przed cięciami pionowymi lub poziomymi, bądź zmieniać sposób obrony zależnie od sytuacji. Domyślamy się, że w przypadku bossów schemat zostanie jeszcze bardziej skomplikowany. No i nie ma wątpliwości, że wiilot plus przyda się również do zagadek i obsługi nowych przedmiotów. Zelda SS zerwie również ze schematem biegania od jednego labiryntu do drugiego; także samo przejście między otwartym światem a dungeonem ma nie być tak oczywiste. Twórcy obiecują więcej przydatnych przedmiotów w skrzynkach i lepsze spożytkowanie Rupees (waluty).

DESIGN: Wind Waker był dziecinny? Realistyczna oprawa nie pasowała do Twilight Princess? Skyward Sword ma być złotym środkiem. Z jednej strony naturalne proporcje ludzi i niemal dorosły Link, z drugiej kolorowa, baśniowa stylistyka. SS ma wyglądać jak obraz impresjonisty, a to dzięki zastosowaniu specjalnego filtra, dzięki któremu obiekty znajdujące się w oddali będą sprawiały wrażenie jakby były namalowane plamkami. Oby tylko nie męczyło to wzroku. Trzeba przyznać, że żywe kolory o wiele bardziej pasują do Zeldy, a nowa odsłona wygląda świetnie, pomimo ograniczeń technicznych Wii. Niestety, dubbingu wciąż nie będzie, za to możemy liczyć na obecność orkiestry.

RZUT OKIEM: Szkoda, że Skyward Sword ukazuje się, gdy Nintendo skupia się na Wii U, ponieważ będzie już tylko pięknym pożegnaniem z pierwszym Wii, a nie kolejnym argumentem za zakupem konsoli. Nie zmienia to jednak faktu, że czeka nas tej jesieni wspaniała przygoda. Szczególnie cieszy zapowiedź zerwania ze skostniałym schematem rozgrywki. A niedawna premiera Ocariny of Time 3D na 3DSa jest świetną okazją, by przypomnieć sobie wydarzenia, do których wstępem będzie Skyward Sword. ■



Darksiders 2

Jeździec Apokalipsy jeźdźcowi bratem

ŚWIAT: Choć z oczywistych Darksiders II to kontynuacja, nie oznacza to, że akcja będzie miała miejsce po wydarzeniach z jedyńki. Ani przed nimi. DII dzieje się mniej więcej w tym samym czasie. W końcu, jak mówią sami autorzy, Apokalipsa może być tylko jedna. Zmienia się jednak bohater. Wcześniej był to Wojna, teraz czas na Śmierć – również, jak to w tradycji anglosaskiej, płci męskiej. Śmierć wierzy, że jego brat Wojna stał się ofiarą spisku, wyrusza więc do świata umarłych, niezwykle nieprzyjemnej krainy. Chce zdobyć przychylność władców podziemia, by wsparli go w jego misji. Świat to bardzo mroczny i pełen niebezpieczeństw. Ale kogo miałby bać się Ponury Żniwiarz? Widocznie jednak są takie siły, gdyż od czasu do czasu z pomocą mają nadejść pozostali bracia – Szal i Niezgoda (Fury i Strife w grze; w tradycji biblijnej imiona jeźdźców, poza Wojną i Śmiercią, to Głód i Zwycięzca).

POMYSŁ: Ogólny pomysł na Darksiders pachnie Zeldą: zagadki, elementy platformowe, trochę RPG, no i walka – w różnych proporcjach. Pomysł zaś na drugą część, to sprawdzone „więcej tego samego”. Przede wszystkim powiększeniu ulegnie świat oddany do dyspozycji graczy, w sumie powierzchnia do eksploracji ma być dwa razy większa w stosunku do części pierwszej. Pojawi się kilka miast pełniących rolę baz wypadowych, a każde z nich zaprowadzi do przynajmniej dwóch dungeonów, choć według obietnic przynajmniej jedna metropolia będzie na tyle olbrzymia, że zaprowadzi do większej liczby labiryntów, niż było ich w całym pierwszym Darksiders. Choć zasada „więcej tego samego” obejmuje między innymi zagadki logiczne i zręcznościowe, na obecną chwilę wydaje się, że dotyczy ona szczególnie walki. Ataki specjalnie Śmierci, tak zwane Wrath Powers, będą jeszcze potężniejsze niż to, co wyczyniał Wojna, a starcia w swej najlepszej formie przypomną nam o latach świetności Devil May Cry. Do pokonania bossów wciąż jednak będzie potrzeba nieco pomysłu.

DESIGN: Pierwszy Darksiders został okrzyknięty „Zeldą dla dorosłych”, co oczywiście było wielką pochwałą, nawet przy założeniu, że w oryginalną Zeldę dorośli też grają. Druga część nie zerwie z tymi podobieństwami i bardzo dobrze – gier tego rodzaju jest za mało. Klimat zaś wydaje się jeszcze mroczniejszy (w końcu bohaterem jest Śmierć, to jaki ma być?), a lekko większy nacisk na walkę, choć jest oczywistą kapitulacją przed panującymi trendami, nie powinien grze szczególnie zaszkodzić, o ile autorzy zachowają we wszystkim umiar.

RZUT OKIEM: Choć premiera Darksiders II jest wciąż odległa (pierwsza połowa przyszłego roku), już teraz gra zapowiada się szalenie interesująco. Poza tym bardzo w redakcji lubimy, jak zupełnie nowym tytułom udaje się debiut i przekształcają się w ambitne trylogie czy całe serie. Ciekawostką jest fakt, że DII to jeden z bardziej zaawansowanych projektów na Wii U, który powinien ukazać się w dniu premiery sprzętu – wersja na PS3 i X360 wciąż powinna zadebiutować kilka miesięcy wcześniej, ale docelowo na Wii U będzie można zagrać zarówno w Skyward Sword jak i Darksiders II. ■

Harmonix pracuje nad nową grą muzyczną Uidrhythm... Bodycount produkcji Codemasters finalnie ukaże się na początku września...

GRY NA PS3 I XBOX360 OD 20 ZŁ
GRY NA PS2 OD 20 ZŁ
 GRY NA PSP OD 30 ZŁ



**FULL
OFERTA
WWW
I TEL**

**PS3
SUPER CENY
HURTOWE**



DUŻY WYBÓR FILMÓW NA BLUE RAY
 WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY
PS2 PS3 PSP X360 NDS Wii
 SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
KONSOLE GRY AKCESORIA
 AL. NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA
0 503 624 692 / 022 498 99 93

CZYNNE:
 PON - PT: 11-20
 SOB: 10-14

MAD GAMES
 www.madgames.pl

POBIERZ I GRAJ

15 potencjalnych hitów z cyfrowej dystrybucji

Początkowo nieufnie podchodziliśmy do minigier z Xbox Live Arcade i PlayStation Network, ale po kilku latach okazało się, że w cyfrowej dystrybucji można odnaleźć prawdziwe perełki. Dlatego sprawdzamy, jakie atrakcje czekają na nas na XBLA oraz PSN i wybieramy piętnaście najciekawiej zapowiadających się gier

15 BURNOUT CRASH

//PSN, XBLA //SIERPIEŃ

Cieężko było uwierzyć w pierwsze plotki.

Niestety prawda bywa bolesna, jak czołowe zderzenie z ciężarówką. Nie będzie to kolejna część serii a spin-off, w którym miniaturowe samochodziki będą wjeżdżały na skrzyżowania (ma ich być w sumie osiemnaście) i doprowadzały do karamboli. Criterion bronią gry mówiąc, że choć wygląda inaczej niż poprzednie odsłony, to rdzeń rozgrywki pozostał ten sam, a z nowości należy wymienić możliwość demolowania całego otoczenia – w tym budynków. Zmienili perspektywę (widok z lotu ptaka), by zapewnić większą widoczność, a jako inspirację wskazują... pinball. Wiemy, że to wszystko brzmi kontrowersyjnie, a gra na razie nie wygląda zbyt dobrze, a to dlatego, że początkowo był to projekt tworzony z myślą o Wii – ale to w końcu Burnout. Nie może się nie udać i miejmy nadzieję, że to tylko przerwa przed pełnoprawną kontynuacją Paradise. W grze znajdzie się również Autolog, znany z NFS: Hot Pursuit oraz Shift 2: Unleashed. Potwierdzono także, że gra będzie obsługiwana Kinect. To z kolei oznacza, że sterowanie powinno być banalnie proste. Od czasu Joy Ride wiemy, że kontroler słabo sobie radzi z grami wyścigowymi.

14 SKULLS OF THE SHOGUN

//XBLA //WRZESIEŃ

Strategie to rzadkość na konsolach, a tym bardziej ciężko je spotkać na rynku Xbox Live Arcade. Do niewielu przedstawicieli tego gatunku dołączy strategia turowa Skulls of the Shogun. Akcja gry rozgrywa się w feudalnej Japonii, opanowanej przez duchy zmarłych samurajów. Nie nastawiajcie się jednak na poważną tematykę, gdyż fabułę potraktowano z przymrużeniem

oka. Podobnie jak i oprawę graficzną, której autorzy zaczęli w młodości w komiksach. Pod względem rozgrywki nie będzie to skomplikowana produkcja, gdyż jej autorzy nie chcą, by przyklejono jej etykietę „tylko dla wybitnych strategów”. Interfejs sprowadza się do kilku podstawowych komend, co jednak nie oznacza, że będzie to spartańska strategia. W trakcie walk należy brać pod uwagę między innymi ukształtowanie terenu i właściwości poszczególnych jednostek. W ogarnięciu pola walki pomaga również sprawnie działająca kamera, pokazująca zarówno całą mapkę, jak i zbliżenia na poszczególne jednostki.

13 BLOODRAYNE: BETRAYAL

//PSN, XBLA //SIERPIEŃ

Mam nadzieję, że kojarzycie jeszcze seksowną Rayne, bohaterkę serii gier

Bloodrayne, mszczącą się na nazistowskich wampirach. Powinna na Uwe Bollu, który zniszczył jej dobre imię, reżyserując trzy koszmarnie filmy. BloodRayne, Deliverance i The Third Reich to jedne z najgorszych produkcji filmowych wszech czasów, które zasłynęły między innymi kiczowatymi scenami łóżkowymi. Nic dziwnego, że wydawcy nie chcą wyłożyć większych pieniędzy na nową grę z Rayne, ale na szczęście budżet zespołu Way Forward Technologies wystarczył, by zrobić Betrayal na Xbox Live Arcade i PlayStation Network. Tutaj najważniejszy jest pomysł, a nie wielomilionowe nakłady na silniki najnowszej generacji. Betrayal to krwawy slasher 2D, w którym bohaterka będzie mordowała z lewej na prawo, skakała nad przeszkodami,



Dlaczego warto zainteresować się Renegade Ops? Gra będzie działała na silniku Avalanche Engine 2.0, na którym hulał choćby Just Cause 2, co zagwarantuje fantastyczną oprawę graficzną oraz otoczenie podatne na zniszczenia

omijała pulpaki i piła krew przeciwników w kilku różnorodnych środowiskach. Najważniejszy ma być styl, a nie zabijanie dla zabijania, gdyż motorem napędowym będą rankingi. Ociekającej krwią, stosunkowo prostej grafice nie można odmówić komiksowego uroku. Podobnie jak i samej dhangirzycy. Szykuje się szybka, klasyczna i wymagająca rzeźnia, która zapowiada się nieco mniej surrealistycznie niż seria The Dishwasher.

12 CRIMSON ALLIANCE

//XBLA //WRZESIEŃ

Blizzard mógł sporo zarobić na konwersjach pierwszej i drugiej wersji Diablo, bo na konsolowym poletku przez lata brakowało solidnych gier z gatunku hack'n'slash, ale przespał okazję. Teraz nie spieszy mu się z zapowiedzią Diablo III, co wykorzystują kolejne firmy. Po znakomitym Torchlight ponownie zwiędzimy prastare lochy i mroczne podziemia w Crimson Alliance... Zaraz zaraz, tym razem dla odmiany powalczymy również na świeżym powietrzu, zwiędzając orientalne miasta, zrujnowane świątynie i warowne zamki. Klasyczny pozostaje natomiast pomysł na rozgrywkę, podział na klasy postaci i zbieractwo przedmiotów. Fanów z pewnością ucieszy fakt, że będzie dostępna kooperacja aż dla czterech graczy. Zarówno na jednej konsoli, jak i poprzez Xbox Live. Torchlight pod tym względem zawiódł, zapewniając dobrą zabawę jedynie samotnikom. Współpraca zaowocuje również specjalnymi kombinacjami, które będą dostępne jedynie w trybie kooperacji. Dodajmy do tego piękną, komiksową grafikę, a także podatne na zniszczenia otoczenie i setki przeciwników. Szykujcie topory, bo z czeluści Xbox Live Arcade wypetla kolejny pożeracz czasu.

11 WARLORDS

//PSN, XBLA //LISTOPAD

Atari wprowadziło Warlords do salonów gier w 1980 roku, a remake'i ukazały się między innymi na przenośnej konsolce Nintendo DS oraz na Xbox Live Arcade w 2008 roku. Będzie to zatem podwójny remake, choć tym razem powrócimy w czasy średniowiecza, porzucając futurystyczne projekty gry wydanej trzy lata temu. Warlords to w dalszym ciągu połączenie



Burnout Crash



Bloodrayne: Betrayal



Skulls of the Shogun



Crimson Alliance

Premiera Darkness II przełożona na 7 lutego 2012... A nowe Shinobi na 3DSa od SEGI "spadło" z września na listopad...



gatunku tower defense z klasycznym arkanoidem. Gracze muszą bronić swoich zamków, odbijając kule ognia, którymi smoki próbują przepalić mury. Postawą rozgrywki jest rywalizacja z innym obrońcami, których maksymalnie może być czterech. Atari na szczęście odrobiło lekcje i będzie można grać lokalnie oraz przez sieć. Wprowadzono również kooperację, starcia zespołowe oraz walki każdy na każdego. Szczególnie ciekawie zapowiada się możliwość wysyłania wojsk, by zajęły punkty kontrolne na mapie, które zapewnią specjalne bonusy. Wzmocnienie murów obronnych może uratować zamek, ponadto trzeba będzie umiejętnie odbijać tarczą kule ognia oraz zarządzać wojakami. Wszystko to utrzymane w średniowiecznym, choć przepełnionych czarnym humorem klimacie.

10 SKULLGIRLS

//PSN, XBLA //2011

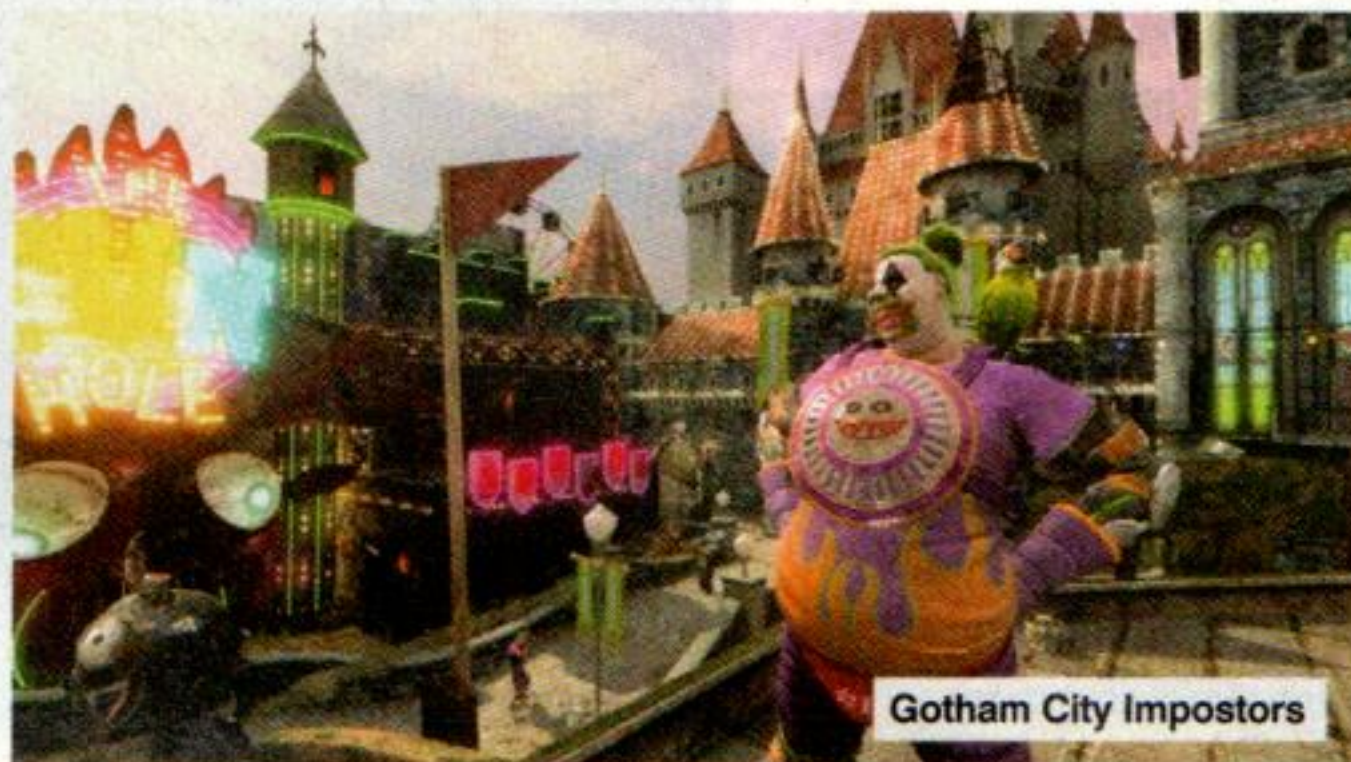
Problem ze Skullgirls jest taki, że nadal nie potwierdzono, czy gra zostanie wydana zarówno na PS3, jak i X360, czy tylko na jednej z tych platform. Revenge Labs to mały zespół, który działa na polu cyfrowej dystrybucji, więc trzymamy kciuki za równoczesne wydanie gry na PSN i XBLA. W tym roku nie zabraknie nam bijatyk, ale Street Fighter III: Third Strike Online Edition i Mortal Kombat Arcade Kollection

to smaczne, ale jednak odgrzewane kotlety. Tymczasem Skullgirls wkracza na arenę, na której króluje seria BlazBlue. Dziewczyny stworzone przez Revenge Labs nie przejmują się jednak konkurencją, bo nie tylko zachwycają pięknie animowanymi ciosami w 2D, ale i wprowadzają totalny chaos na arenach walki. Za ich projekty odpowiada Alex Ahad. Miłośnicy komiksu Scott Pilgrim bez wątpienia kojarzą jego unikalną i zabawną kreskę. Autor dostał wolną rękę przy tym projekcie i stworzył galerię cudacznych postaci. Dziewczyny walczą przy użyciu broni palnej, białej, czy bomb oraz klasycznych piąch i kopniaków. Przedziwnym pomysłem było połączenie ich z pasożytami (Venom się kłania), które pomagają im w walce. Jedna z bohaterek ma krwiożerczą ośmiornicę na głowie, a druga odgryza się jej, przyniatając ją posągiem z Wyspy Wielkanocnej. Tak, to jedna z tych gier... i dlatego na nią czekamy.

9 MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

//PSN, XBLA //WRZESIEŃ

Czy musimy Was przekonywać, że warto będzie zagrać w zestaw, w skład którego wejdzie Mortal Kombat, Mortal Kombat II oraz Ultimate Mortal Kombat III? Chyba niekoniecznie, bo sukces tego-rocznego Mortal Kombat uwidocznił zapotrzebowanie graczy na wyrywanie kręgosłupów, miażdżenie czaszek i wyżeranie twarzy. Ed Boon jest bardzo podekscytowany tym projektem, choć jego wykonanie zostało zlecone zespołowi Other Ocean Interactive. Wolelibyśmy, żeby zestaw był doszlifowany w salach tortur NetherRealm Studios, ale autorzy Mortal Kombat Arcade Kollection pracowali już nad konwersją Ultimate Mortal Kombat III na NDSa i mają odpowiednie doświadczenie. Zgodnie z obecnymi trendami we wszystkich trzech grach zobaczymy trofea i osiągnięcia. Nie zabraknie także rankingów oraz rozgrywek online. Czy



Fatality, Babality i Animality nadal będą nas tak bawiły, jak wieki temu?

8 STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE ONLINE EDITION

//PSN, XBLA //2011

Hardcore'owych fanów ucieszy z pewnością fakt, że będzie to konwersja na podstawie pierwszej wersji Street Fightera III, a nie późniejszej, która – według jednych lepiej, a drugich gorzej – zbalansowała ciosy i zagrania wojowników. I to nie koniec niespodzianek, bo w Third Strike będzie można bez problemu grać na ekranach panoramicznych, ale przygotowano też obraz

4:3 oraz klasyczny widok, jak z automatów. Poza tym Capcom lepiej odrobił lekcje niż NetherRealm Studios i Other Ocean Interactive, gdyż zapowiedział możliwość zapisywania powtórek z walk i dzielenia się nimi w serwisie YouTube. Dobrze też zapowiada się system wyzwań, za które gracze będą dostawali miejscową walutę i kupowali za nią dodatki tak jak w Final Fight Double Impact. Pozwolą one między innymi na zmianę zasad rozgrywki. A w ich poznaniu pomogą rozbudowane samouczki, udostępniające takie cuda, jak nagrywanie konkretnych sekwencji ciosów, a następnie naukę ich blokowania i kontratakowania. Naturalnie odświeżeniu ulegnie oprawa graficzna i animacje wojowników, a głównym daniem będzie tryb online – Capcom obiecuje, że będzie płynnie i bez lagów. Do tego dojdą rankingi i wspomniane powtórki. Obstawiamy, że do końca roku YouTube zostanie zasypany filmikami z „Hadouken” w tytule.

7 RENEGADE OPS

//PSN, XBLA //GRUDZIEŃ

Avalanche Studios chwilowo odpoczywają od serii Just Cause, ale nie porzucają wybuchowych klimatów. Tym razem chcą wysadzić w powietrze usługi sieciowe Sony i Microsoftu, dostarczając na PlayStation Network i Xbox Live Arcade strzelaninę Renegade Ops.

Problem w tym, że dwa miesiące temu Vanguard zarzucili granatami konkurencję i niepodzielnie rządzą ze swoim Gattling Gears. Dlaczego więc warto zainteresować się Renegade Ops? Gra będzie działała na silniku Avalanche 2.0, na którym hulał choćby Just Cause 2, co zagwarantuje fantastyczną oprawę graficzną oraz otoczenie podatne na zniszczenia. Poza tym będzie można postrzelać do znajomych w czteroosobowym multiplayerze. Nie zabraknie też lokalnej i sieciowej kooperacji dla dwóch graczy. Na strzelaninę Avalanche Studios powinni też zwrócić uwagę fani starszkołnych tytułów, bo znajdą tu sporo nawiązań do kultowych Cannon Fodder i Jungle Strike. Warto też wspomnieć o modyfikacjach pojazdów (wozy bojowe, helikoptery itp.), power-upach oraz walkach z szefami.

6 GOTHAM CITY IMPOSTORS

//PSN, XBLA //2012

Dlaczego warto czekać? Monolith Productions znają się na strzelaniu, bo mają w swoim dorobku takie tytuły, jak Aliens vs Predator 2, Blood, Condemned, czy F.E.A.R. Poza tym na rynku brakuje multiplayerowych efpeesów z jajem, nie licząc fantastycznego Team Fortress 2. Wiadomo, że Gotham City Impostors



Capcom skasował będące w produkcji Mega Man Legends 3 na 3DSa... Disney zamknie Black Rock Studios, twórców Split/Second...

ma wypełnić braki Batman: Arkham City w temacie rozgrywki wieloosobowej. Nie liczcie jednak na poważny, mroczny klimat. Najważniejsza będzie dobra zabawa, w której wymyślne bronie i gadżety (bomby, pułapki itp.) pozwolą na wirtualne upokarzanie przeciwników. Każdy gracz będzie mógł stworzyć własnego, unikalnego hero-sa, opowiadając się po stronie Batmana lub Jokera. Opcje indywidualizacji bohatera nie będą ograniczały się tylko i wyłącznie do wyglądu, ale i do jej cech. Nic nie stanie na przeszkodzie, by przygotować silnego i wytrzymałego, ale powolnego grubasa lub delikatnego chuderlaka, który posługuje się linką z kotwiczką. Gracze na pewno stworzą przedziwnych cudaków w edytorze. Dwunastu takich świrów zmierzy się na planszach nawiązujących do miejscówek z Gotham City.

5 NBA JAM: ON FIRE EDITION

//PSN, XBLA //2011

Zakładam, że podobnie jak redakcja NEOplus, uważacie NBA Jam nie tylko za jedną z najlepszych gier sportowych, ale też ogólnie gier. Mało która potrafi bawić w tak prosty i widowiskowy sposób, a sukces edycji z 2010 roku udowodnił, że kolejne pokolenia graczy doceniają humor i grywalność NBA Jam. Dlatego na naszej liście nie mogło zabraknąć kolejnej wersji najwspanialszej koszykówki, jaką kiedykolwiek stworzył człowiek. On Fire Edition przyniesie kilka konkretnych zmian, jak choćby uaktualnienia składów poprzez sieć, czy poprawioną SI zawodników. Będzie za nią odpowiadał system znany z serii Fight Night, dzięki któremu przeciwnicy będą uczyli się najczęstszych zagrań graczy, by nieco utrudnić im życie. Zostaną wprowadzeni nowi zawodnicy, animacja sportowców ulegnie poprawie oraz zobaczymy kilka nowych, widowiskowych zagrań. Autorzy chcą przedłużyć żywotność NBA Jam, rzucając za trzy punkty nowymi trybami, zmaganiem w sieci oraz kooperacyjnym sezonem. Boomshakalaka!

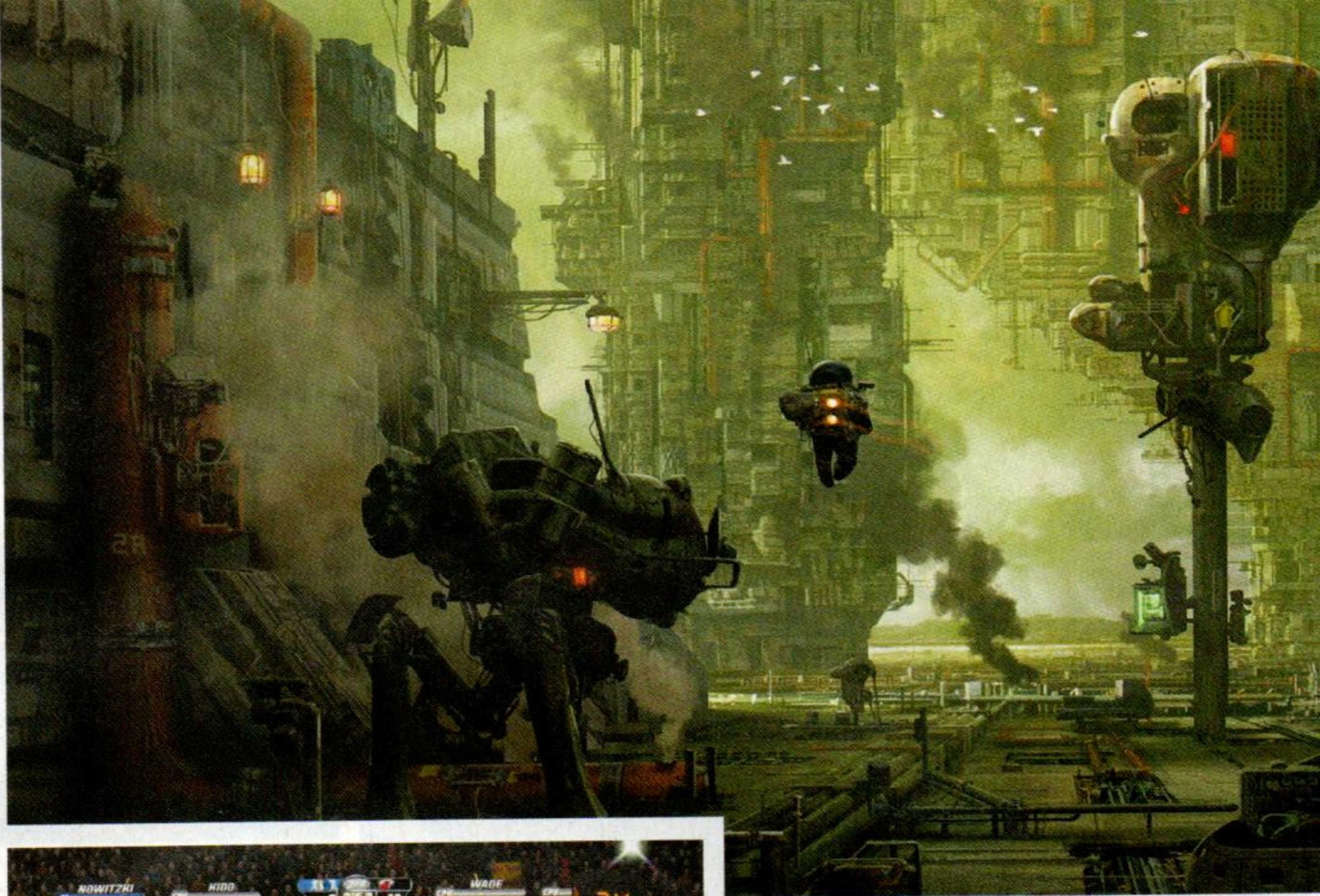
4 AMY

//PSN //PAŹDZIERNIK

Na forum NEOplus piszecie, że F.E.A.R. 3 nie straszy, Dead Space 2 nie zakłócił spokoju ducha DrMaxa, a fani Silent Hill nie czekają na Downpour. Czyżby nadszedł zmierzch horrorów? Ostatnia nadzieja w Resident Evil na 3DSa oraz w Amy. Niepozorna gra z PlayStation Network może wystawić nasze nerwy na ciężką próbę. Miasto Silver City zostało opanowane przez wirus, który rozprzestrzenia się w zastraszającym tempie i zamienia ludzi w żądne krwi bestie. Lana, główna bohaterka gry, również zaczyna się przemieniać, ale ze wszystkich sił walczy z wirusem, by ocalić małą dziewczynkę – tytułową Amy. Od czasu ICO wiemy, że motyw opieki nad słabą, bezbronną postacią wzbogaca rozgrywkę. Miejmy nadzieję, że teraz będzie podobnie, choć trzeba zapomnieć o subtelnej grafice gry Fumito Uedy, gdyż w Amy świat jest brudny i przynębiający. Warto też przypomnieć, że za ten tytuł odpowiada twórca kultowego Flashback.



Amy



Battleblock Theater

3 BATTLEBLOCK THEATER

//XBLA //WRZESIEŃ

Alien Hominid i Castle Crashers to jedne z najlepszych gier dostępnych na Xbox Live Arcade, a reszta fanów czekają na kolejny tytuł ekipy The Behemoth. Tym razem historia będzie nieco bardziej skomplikowana niż katastrofa statku obcych na Ziemi, czy

porwanie księżniczki. Otóż dwóch przyjaciół (jeden z głową okrągłą, a drugi kwadratową) płynęło łódką w poszukiwaniu przygód, gdy wtem niespodziewany sztorm zmusił ich do ewakuacji na tajemniczą wyspę. Tam bohaterowie zostali pochyceni przez lokalnych mieszkańców, wtrąceni do więzienia, a następnie zmuszono ich do udziału w rozgrywkach Battleblock Theater. Warto dodać, że twórcy teatru to sadyści, którzy przygotowali dziesiątki wyzwań. Bohaterowie będą musieli skakać, unikać pułapek i zabójczych bestii, walczyć i kombinować, by przeżyć to niebezpieczne przedstawienie i dotrzeć do wielkiego finału. Praktycznie każdy poziom ma rządzić się własnymi prawami, więc szykuje się bardzo specyficzna platformówka z elementami logicznymi. Naturalnie bardzo ważna będzie współpraca oraz rywalizacja graczy – jeżeli reanimowaliście kolegów z drużyny w Castle Crashers, to wiecie, że powinno być zabawnie. Nadal nie potwierdzono maksymalnej liczby graczy. Prawdopodobnie będzie ich czterech. Wiadomo natomiast, że „aktorów” będzie więcej niż studentów polskich szkół teatralnych, bo zapowiedziano ich setki. Każdy z unikalnymi zdolnościami. Pewne jest również to, że nie zabraknie poczucia humoru, z którego słynie zespół The Behemoth oraz ich komiksowej szaty graficznej.

2 HAWKEN

//XBLA,PSN //2012

Europejscy gracze nie darzą tak wielką miłością gier o wielkich robotach jak japońska publiczność, więc Gundam, czy Armored Core nigdy nie zdobyły na Starym Kontynencie zbyt wielu fanów. Wszystko jednak może zmienić się za sprawą sieciowej strzelaniny Hawken. Maszyny bojowe, które stworzył zespół Adhesive Games nie przypominają kolorowych zbroi z Kraju Kwitnącej Wiśni, ale ciężkie maszyny wojenne z serii MechWarrior, czy Steel Battalion. Z kolei stylistyka poziomów przypomina wojenny klimat Killzone, co również może przekonać graczy. Poza tym nie będzie to TPS, lecz FPS, a wiadomo przecież, że żyjemy w czasach ogromnej popularności tego gatunku. Mechy z Hawken będą występowały w kilku różnorodnych klasach, dzielących się w zależności od uzbrojenia i możliwości mobilnych. Producent wspomina choćby o ciężkozbrojnych, ale powolnych czołgach i lekkich, bardzo zwrotnych maszynach z dopalaczami umożliwiającymi latanie. Wzorem Crysis 2 umożliwi to walki nie tylko w pionie, ale i poziomie. Co ważne, w Hawken nie pojawi się kampania dla pojedynczego gracza, gdyż głównym i jedynym daniem będą rozgrywki wieloosobowe. Gra zapewniła sobie wysoką pozycję na naszej liście również ze względu na niezwykłą jak na standardy PSN i XBLA grafikę. Patrząc na nią ciężko uwierzyć, że jest przeznaczona do sprzedaży w cyfrowej dystrybucji. Zapowiada się multiplayerowy hit.

Nintendo potwierdziło, że używając 3DSa jako kontrolera do Wii U, nie będziemy mogli podłączyć nowej konsoli o Internetu



Hawken

1 JOURNEY

//PSN //JESIEŃ 2011

Mordobicia, horror, strzelanki, gry sportowe. Patrząc na naszą listę najciekawiej zapowiadających się gier w cyfrowej dystrybucji, można odnieść wrażenie, że interesują nas przedstawiciele popularnych gatunków, a nie gry artystyczne. Całkiem słuszne, faktycznie głównie zajmujemy się strzelankami, platformówkami, wyścigami, co zresztą wie każdy, kto czyta NEOplus w miarę regularnie. Co nie oznacza, że nie potrafimy docenić rzeczy nietypowych, czego najlepszym dowodem wysokie oceny Braid, gier Fumito Uedy, czy choćby ciepłe przyjęcie Flower oraz From Dust (recenzja w tym numerze). A także pierwsze miejsce Journey na naszej liście.

Co to jest? Trochę przygodówka, trochę platformówka, gra singlowa, ale też dająca się przejść w kooperacji. Postać w czerwonym płaszczu przemierza pustynię w kierunku góry, od której bije jasne światło. Po co? Tego nie wiadomo, zagadka wyjaśni się po około dwóch-trzech godzinach grania. Być może na końcu podróży bohatera czeka nagroda w postaci kilku dziewcz i życia wiecznego, albo właśnie zmierza ku swojej zgnie? Może to metafora życia – żyjemy, ale nie wiemy po co, ani co nas czeka po śmierci. A może tak naprawdę autorzy próbują udowodnić, że graczom wcale nie jest potrzebny jasno określony, zrozumiały cel, żeby chcieli poświęcić kilka godzin na granie. Że da się zrobić odwrotnie, powiedzieć jak najmniej, by zaintrygować tajemnicą.

Na wyprawę zaprasza studio thatgamecompany, prowadzone przez Jenovę Chena. Ich filozofia różni się od klasycznego podejścia producentów gier. Ich dotychczasowe gry – flOw i Flower (a także Cloud, stworzona przez tę ekipę jeszcze zanim formalnie założyli thatgamecompany) wyróżniały się unikalną oprawą graficzną oraz nietypowymi pomysłami na rozgrywkę. Hipnotyczne zbieranie planktonu, czy unoszenie się listka na wietrze nie miały większego celu. Najważniejsza była sama przyjemność z grania i przeżywania czegoś niepowtarzalnego.

Niezwykle w Journey jest to, że właściwie nikt nie mówi graczowi dokąd ma iść. Nie ma żadnych znaków, jedynie światło bijące od góry przyciąga uwagę. A jak sprawić, by ludzie szli w jego kierunku? To już zadanie dla projektantów poziomów. Akcja toczy się na pustyni, ale wszystko jest tak sprytnie zaprojektowane, że nie

Na horyzoncie

O niektórych propozycjach wiadomo tylko tyle, że kiedyś będą, a ich producenci i wydawcy są nimi bardzo podekscytowani.

CARMAGEDDON: REINCARNATION – rozjeżdżanie przechodniów, czyli powrót najbardziej krwawych wyścigów na naszej planecie.

SPELUNKY – platformówka w stylu retro, w której dzielny górnik przebija się przez naszpikowane pułapkami jaskinie.

HYBRID – twórcy Scribblenauts odpoczywają od radosnych klimatów i pracują nad mroczną strzelaniną TPP.

DUST: AN ELYSIAN TAIL – przepiękny RPG akcji w konwencji 2D na podstawie filmu animowanego.

TOKI – remake klasycznej platformówki z 1989 roku, na którą czekamy od dwóch lat.

SINE MORA – tajemnicza strzelanina ojców Killer 7, No More Heroes i Shadows of the Damned.

sposób źle skrócić i zabić. Drogę donikąd zagrażają pagórki, a gracz w subtelny sposób prowadzony jest we właściwym kierunku. Na przykład kamera ustawia się tak, żeby było widać miejsce, gdzie dzieje się coś ciekawego. Może to być magiczny latawiec uciekający, gdy bohater zbliży się do niego. Zwraca na siebie uwagę na tle wszechobecnego piasku, więc nie sposób go zignorować i nie spróbować go dogonić.

Bieganie po pustyni jest przyjemne i odświeżające, takie nicnierobienie bywa relaksujące, nikt nie pogania, ani nie zachęca do robienia idiotycznych czynności, żeby wpadło trofeum, nawet nie ma też za bardzo kogo zabić. Zabawne jest zjeżdżanie z wydmy – ludek nie zbiega, tylko ślizga się, jakby zjeżdżał z góry na snowboardzie. Szata bohatera pięknie faluje na wietrze, a piasek rozsypuje się na boki. Uncharted 3 może mieć najbardziej realistycznie wyglądający piasek w grach, ale Journey nie ma czego

Niezwykle w Journey jest to, że właściwie nikt nie mówi graczowi dokąd ma iść. Nie ma żadnych znaków, jedynie światło bijące od góry przyciąga uwagę. A jak sprawić, by ludzie szli w jego kierunku? To już zadanie dla projektantów poziomów

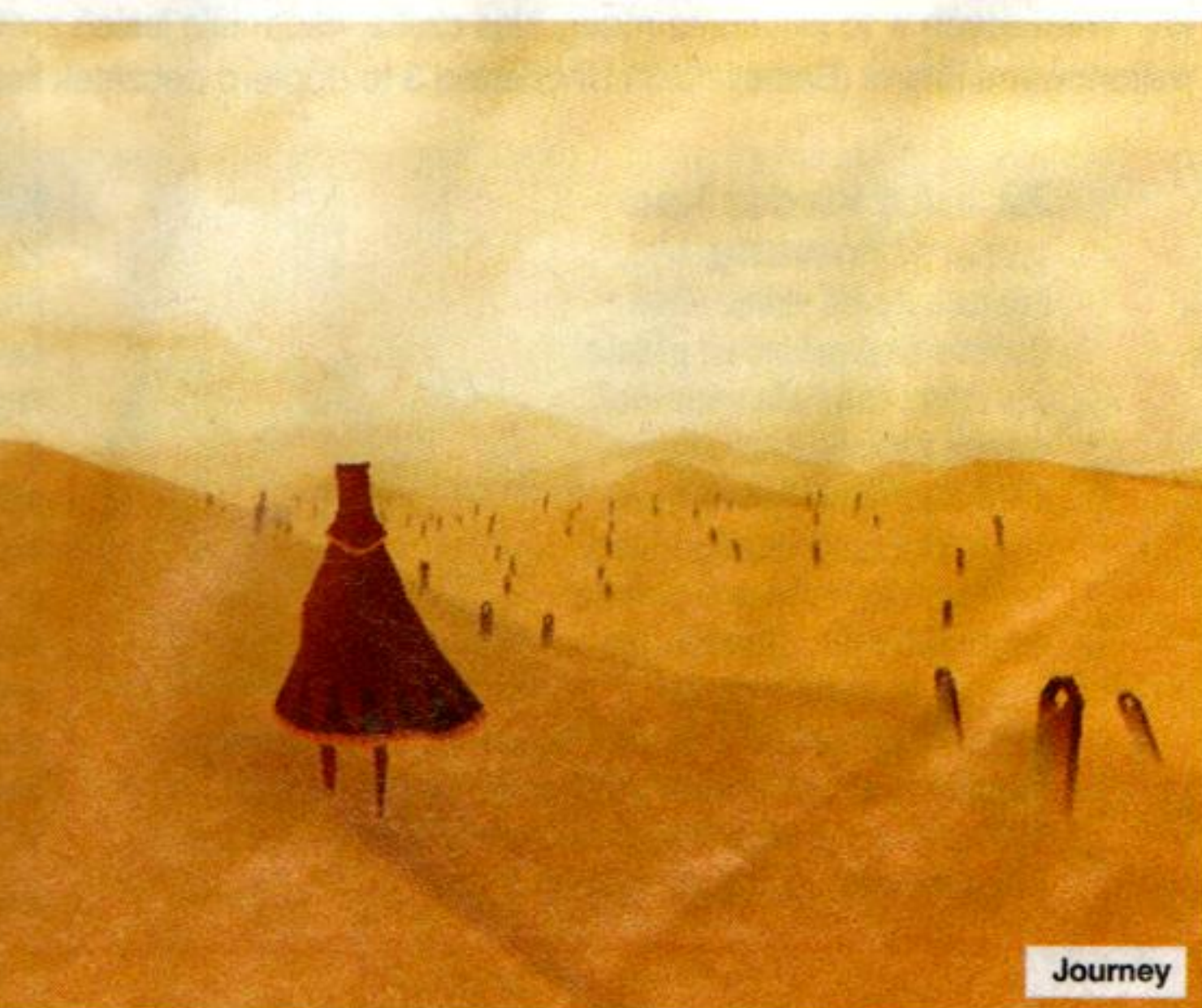
się wstydić. Cudnie to wygląda, gdy wiaterek zawieje i wszystko delikatnie faluje.

Jednak gdyby tylko o to chodziło w grze, szybko wyleciałaby z twardych dysków konsol, bo zanudziłaby graczy na śmierć. Okazuje się jednak, że podróż przez pustynię może być fascynująca. Z piasku wystają ruiny starych budowli, świat Journey skrywa tajemnice upadłej cywilizacji. Aż trudno oprzeć się pokusie porównania gry do Shadow of the Colossus. Bez wątpienia Jenova Chen

i spółka grali w dzieło Fumito Uedy. Ale nie ma w tym nic złego, a wręcz przeciwnie. Chęć poznania tych niezwykłych budowli, dowiedzenia się więcej na temat tego, kto je stworzył i w jaki sposób dotyczy to ludków zmierzających w stronę góry, to właśnie główny motor napędowy. A przy tym te ruiny są doskonałym pretekstem, by dać graczom coś do roboty.

W Journey pojawiają się proste elementy platformowe oraz zagadki logiczne. Trzeba na przykład wykombinować jak wspiąć się na zawalony most, po którym pozostały tylko filary. Można sobie poradzić z tym problemem samemu albo współpracując z drugim graczem. Gra automatycznie, bez pytania, łączy ze sobą ludzi podpiętych do sieci, ale nigdy nie zdradzi im ich PlayStation ID. I nigdy nie wiadomo, czy gdy zagramy jeszcze raz, ponownie spotkamy tę samą osobę, czy zawsze inną. Nie trzeba współpracować, można taką postać ominąć i nie reagować na jej zaczepki. Opcje komunikacji również zostały ograniczone do minimum, więc da się co najwyżej porozumieć wydając proste dźwięki. Szanse na opracowanie jakiegoś systemu komunikacji są niewielkie. No bo co wymyślić? Posługiwać się kodem Morse'a? Ewentualnie można spróbować napisać coś na piasku.

Właśnie dlatego, że Journey jest takie dziwne, bardzo interesuje nas, czy to ma szansę wypalić. Może okaże się najnudniejszą grą świata. Albo fajną, ale bardzo krótką i wyłącznie na raz, choć niby mają być jakieś ukryte miejscówki. Niewątpliwie jest to projekt najbardziej intrygujący i właśnie dlatego znalazł się na pierwszym miejscu naszej listy. //Fax & Mielu



Journey



俺のGAME日記 ore no GAME nikki

(mój growy pamiętnik)



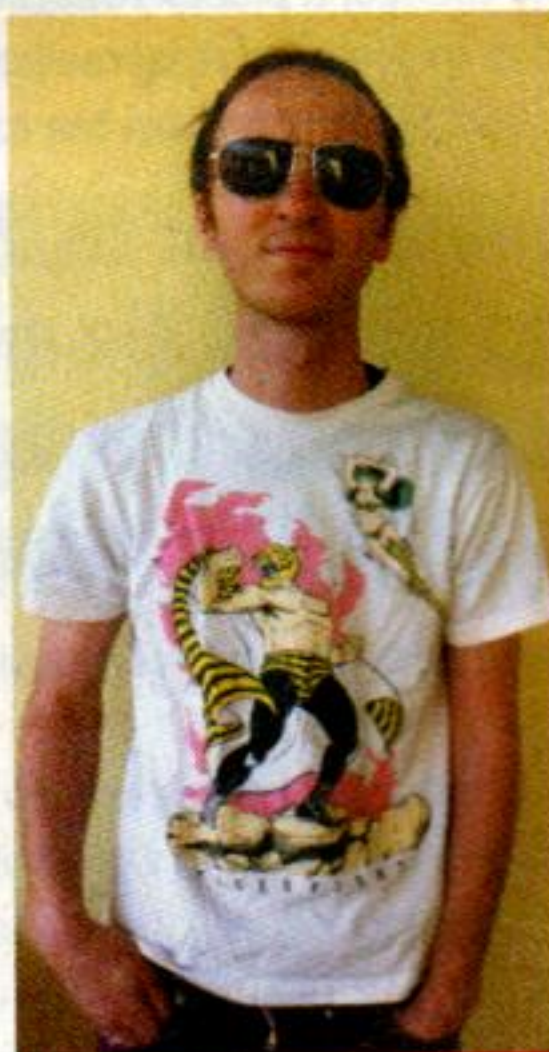
Koniec czerwca i początek lipca to nie tylko czas na przyniesienie świadectwa do domu, czy też zakończenie sesji, najlepiej bez dopisku „kampania wrześniowa”. To także doskonały okres na podsumowanie pierwszych sześciu miesięcy 2011, które w Japonii przyniosły przede wszystkim ogromną tragedię (pamiętne trzęsienie ziemi i tsunami w marcu), opóźniając premiery wielu gier, a część wręcz odwołując.

W takim wypadku nie dziwi fakt, że japoński rynek elektronicznej rozrywki skurczył się najbardziej od 2003 roku. Spadek rok do roku to łącznie aż 16 procent – sprzedaż sprzętu spadła o 9%, zaś gier o niemal 20%. Czy można jednak całą winę obarczyć tragedią? Niezupełnie, gdyż także jakość nowych premier w porównaniu do roku ubiegłego pozostawia wiele do życzenia.

Na początku 2010 ukazały się aż cztery milionowe (a teraz już wielomilionowe) tytuły, w tym New Super Mario Bros. Wii czy wznowienie Dragon Quest VI na DSa. 2011 nie przyniósł ani jednego tytułu na tym poziomie. Ba, najlepiej sprzedająca się gra to Monster Hunter Portable 3rd na PSP, który ukazał się... na początku grudnia minionego roku, ale i tak w tym nie dobił do miliona. Pozostałe cztery tytuły okupujące zaś miejsca od 2 do 5 w ogólnym rankingu (Dragon Quest Monster Joker 2 Professional, Dissidia Duodecim, Dynasty Warriors 7 i Yakuza: Of The End) nie dobiły nawet do 500 tysięcy! Można zwać winę na karb katastrofy, ale także jakość tych gier nie specjalnie powala. Zadyszkę na rynku widać coraz wyraźniej. Pośród konsol na szczyt sprzedaży wysunął się 3DS – efekt nowości zadziałał i ponad milion egzemplarzy znalazło swoich nabywców. Kilkadziesiąt tysięcy mniej osób kupiło PSP. Dalej praktycznie na równi są wszystkie wersje starego DSa z PS3 – nieco ponad 600 tysięcy. 200 tysięcy mniej upłynęło się Wii, a standardowo stawkę zamyka Xbox 360, który prawie, ale tylko prawie, dobił do 70 tysięcy.

Wydawanie dziwnych, ale odpowiednio drogich gier dla konkretnej niszy (Super Robot Taisen Z itp.) opłaciło się Bandai Namco, którzy zostali liderami w kategorii wydawców gier. Niewiele za nimi, ale jednak z półtoraprocentową stratą jest Nintendo, które ma 15% rynku. Square Enix zamykające podium zdołało złapać jedynie 8%. Chociaż to i tak dużo zważywszy ich ostatnie numery, czyli zapowiadanie gier, które nie istnieją i nie wiadomo kiedy się pojawią (ktoś czeka na Final Fantasy Versus XIII?).

Na szczęście nieco bardziej optymistycznie wygląda druga połowa roku. Po pierwsze, Sony wypuści swoją PS Vitę, a nowy sprzęt zawsze odbija się pozytywnie na sprzedaży. Do tego nowa generacja Monster Huntera przekona z całą pewnością miliony. Pytanie tylko o czas jej wydania. To pewnie będzie już 2012 rok. Duże nadzieje spoczywają także na Nintendo. Kilka różnych iteracji gier z Mario w roli głównej lub nawet drugoplanowej, vide Mario Kart 3D, musi zwiększyć sprzedaż niespecjalnie ciepło dotychczas przyjętego 3DSa. Jak bardzo trwałe będzie to wzrost i czy powtórzy sukces poprzednika? Wierzących w to jest coraz mniej. Nas czeka wspaniała jesień z wieloma milionowymi hitami (Battlefield 3 i Uncharted 3 to dopiero początek listy), ale



Jakub Tepper – japonista, tłumacz japońskiego, redaktor naczelny Niezgrani.pl. Po różnych redakcjach kręcił się od 10 lat. Spędził w KKW wystarczająco dużo czasu, aby go nie idealizować. Ale Tokio to i tak najfajniejsze miejsce na świecie. A poza tym ma żonę, syna i Maca.

akurat te tytuły z pewnością Japonią nie wstrząsną. Sytuacja na tamtym rynku robi się coraz bardziej dziwaczna i niepewna.

O spadku formy japońskich twórców gier też mówi się od wielu miesięcy. A nawet, jeśli uda im się coś niezłego stworzyć (Shadows of the Damned, Child of Eden) to wyniki sprzedaży są gorzej niż złe – oba wymienione wyżej tytuły nie dobiły nawet do 40 tysięcy (sic!) w pierwszym miesiącu sprzedaży w USA.

W dyskusji o stanie azjatyckiej developerki głos zabrał Hideo Kojima, który jako jeden z niewielu twórców z Kraju Kwitnącej Wiśni potrafi przekonać miliony graczy z zachodu do swoich produkcji: „Obsesyjnie myślmy o sukcesie na całym świecie, ponieważ wcześniej udało nam się go osiągnąć z grami czy anime, ale żaden z tych sukcesów nie ma obecnie znaczenia”. Słowa mistrza są niezwykle prawdziwe i chociaż wciąż istnieje nisza maniaków japońszczyzny gotowych wciągnąć niemal każdy tytuł z tego kraju bez mrugnięcia okiem, to sukcesywnie ona maleje.

Kojima dostrzega problem mówiąc, że „trudno to zauważyć będąc w Japonii, ale jest coraz większa przepaść między nami a zachodem jeśli chodzi o jakość”, natomiast jako doświadczony twórca sugeruje też rozwiązanie: „Jedynym sposobem jest podzielenie zespołu developerskiego na ten odpowiedzialny za rynek japoński i osobny, odpowiedzialny za zachód. Niemożliwym jest zdobycie ich obu jedną grupą – wszystko musi być oddzielne, aż po biura i strukturę plac”.

Nie jest tajemnicą, że chociaż Japonia to jedna z większych gospodarek świata i kraj relatywnego dobrobytu, to wynagrodzenia w branżach kreatywnych nie są specjalnie wysokie. Najwięksi artyści zarabiają krocie, ale cała reszta (szczególnie głośna była niedawno sprawa głodujących animatorów) musi zadowolić się pensją ledwo wystarczającą nieraz „od pierwszego do pierwszego”. Do tego system premiowania stażu, a nie umiejętności potrafi skutecznie zniechęcić wielu potencjalnie zainteresowanych życiem

w Tokio zagranicznych twórców. Hideo odnosi się do tego w słowach: „Jest masa utalentowanych, zagranicznych twórców, ale nie możesz ich mieć, jeśli nie wyłożysz odpowiednich pieniędzy. Jeśli chciałbyś ich zatrudnić bazując na kalkulacjach standardowych dla japońskiej struktury wynagrodzeń, to nikt do ciebie nie przyjedzie. To różnica jak między płaceniem gwiazdom z Hollywood, a lokalnym gwiazdom filmowym”.

Czy to nie przypomina nieco niemal legendarnych chińskich obozów pracy? W wydaniu japońskim nie jest wcale znacznie inaczej, tylko brudne fabryki zamienia się na oszklone wieżowce. Dotychczas sprawdzający się model wygląda coraz gorzej w zestawieniu z nowoczesnymi modelami zarządzania dominującymi od lat w zachodnich korporacjach. Oczywiście i sami japońscy twórcy nie są bez winy – chcą zjeść ciastko (sprzedać gry na zachodzie) i mieć ciastko (robić takie gry, jakie im się podobają – z infantylnymi bohaterami dzierżącymi gigantyczne miecze itp.), co jest sztuką niezwykle trudną, jeśli nie w obecnych czasach niemożliwą.

Japonia to naród, który potrafi doskonale analizować porażki, czego doświadcza na co dzień pracując w korporacji mającej korzenie w tym kraju. Jest wciąż zatem nadzieja, że usiądą przy wielkim, okrągłym stole, zorganizują wielogodzinne spotkanie i ustalą co stoi za sukcesem gier zachodnich, a czego brakuje im. Tylko czy wyłącznie wzorowanie się na innych krajach wyjdzie na dobre? Może warto pogodzić się z faktem, że rynek przez ostatnie lata uległ ogromnym przeobrażeniom i miejsce dla gier rodem z KKW stanowczo się skurczyło. Nie każda firma odzieżowa jest wielkością Adidasa. Istnieją tysiące mniejszych marek, doskonale wpasowując się w rynek. Oby i ta sztuka udała się na growym dalekim wschodzie. ■

big in Japan

Za taką kwotę kac gwarantowany

Producent serii anime Neon Genesis Evangelion, na podstawie której powstało wiele gier, wspólnie z francuskimi wytwórcami alkoholu Monts-Maleret stworzyli Evangelion Sparkling, czyli bąbelkowe wino w butelce przyozdobionej odpowiednimi motywami. Takie akcje się zdarzają, wspomnijmy choćby Yakuzę, więc co ciekawego jest akurat w tej flasce? 50000 jenów za 750 ml, czyli jakieś 1700 zł to cena, którą trudno na trzeźwo wyłożyć. Samym zakupem można nabawić się kaca.



Katarzyna przyozdabia Zippo

Palenie jest złe i go oczywiście nie polecamy. Kolejne rządy wprowadzają rozmaite kampanie mające zniechęcić palaczy do nałogu. Producenci akcesoriów stoją jednak jakby po drugiej stronie barykady. Atlas wraz z Zippo przygotowali bowiem serię dwóch zapalniczek ozdobionych motywami z Catherine. A dokładnie, obiema Katarzynami występującymi w grze. Cena? W okolicach 350 zł. Z dostępnością poza Japonią może być różnie, ale warto zaglądnąć na eBay.



Mario dostaje się wszędzie

Pisaliśmy już tutaj o parasolach. Patrząc jednak za okno na okropną pogodę nie mogę sobie odmówić pokazania Wam jeszcze jednego gadżetu, tym razem tematycznie bardziej związanego z grami. To licencjonowana parasolka z Mario w gokarcie na pokładzie. Kosztuje poniżej stówki, ale jest problem: towar jest polecany dla dzieci w wieku od 2 do 4 lat. Przypuszczalnie więc może być dla Was za mały. Dostępny na japońskim Amazonie. Przy okazji Mario – wyzywam cię! Na wykałaczkach jeszcze nie byłeś.



Ultimate Marvel vs. Capcom 3 oficjalnie zapowiedziany – premiera w listopadzie... W Pro Evo 2012 da się grać na krzyżaku...

Dragon's Crown

Vanillaware polubiło się z PlayStation. A my bardzo lubimy Vanillaware



Japońskie studio Vanillaware w ciągu całego życia nie popełniło żadnego sequela, a mimo to każdą z ich gier da się rozpoznać na pierwszy rzut oka. Ekipa wypracowała unikatowy styl dwuwymiarowej grafiki, zachwycający wyrazistością i liczebnością animowanych obiektów. Odin Sphere i GrimGrimoire na PS2 swego czasu olśniewały, Muramasa: Demon Blade na Wii długo była uważana za najładniejszą grę 2D, lada moment japońscy użytkownicy PSP będą mogli cieszyć się z pięknego Grand Knights History, a pierwsza połowa przyszłego roku ma należeć do Dragon's Crown, które



stanu gry, dzięki czemu możliwe ma być kontynuowanie zabawy na drugiej platformie, po wyłączeniu pierwszej. Sony mocno zachęca do implementacji tej opcji do nadchodzących tytułów, nas tylko interesuje, jak wydawca chce zachęcić graczy do kupowania dwukrotnie tej samej gry. Na pewno ma jakiś plan (może system zniżek?), ale na razie możemy tylko zgadywać na czym polega.

ZMASOWANY ATAK

Podobnie jak poprzednie dzieła Vanillaware, z wyjątkiem GrimGrimoire, Dragon's Crown będzie side-scrolowanym slasherem z elementami RPG. Jednak w odróżnieniu od Odin Sphere czy Muramasy, tutaj będziemy mogli poruszać się nie tylko w dwóch osiach, ale także w głąb ekranu, choć

w bardzo ograniczonym zakresie.

Spowodowane jest to faktem,

iż tym razem na ekranie będzie więcej postaci. I nie chodzi tu tylko o przeciwników, lecz przede wszystkim o bohaterów. Dragon's Crown to gra nastawiona na multiplayer (lokalny oraz w sieci) i wspólne wypełnianie questów. Gracze stworzą maksymalnie czteroosobowe drużyny, choć nie jest



❑ Nie Uncharted, nie Wipeout, ani nie LittleBigPlanet, ale właśnie Dragon's Crown jest tytułem, który mnie osobiście najbardziej przekonuje do zakupu PSV.



GRAND KNIGHTS HISTORY

Zanim szczęśliwi posiadacze PS3 lub PlayStation Vita położyli ręce na Dragon's Crown, na wciąż mocno trzymające się w Japonii PSP ukaże się Grand Knights History, które również można zakwalifikować do tej samej nieoficjalnej serii, co Odin Sphere czy DC. W sumie w założeniach GKH wygląda na nieco uboższą wersję Smocznej Korony. Gra przeznaczona jest dla maksymalnie czterech graczy, a do wyboru są trzy klasy bohaterów: wojownik, łucznik i czarodziej. W zamian gra umożliwia dość znaczną indywidualizację postaci, wliczając w to wygląd zewnętrzny, głos, preferowaną broń i tym podobne. Tym co odróżnia GKH od innych pozycji Vanillaware, jest jej turowy charakter. Tym samym bliżej grze do tradycyjnych japońskich RPG niż do chodzonych nawalanek. Perelka ta premierę w Japonii ma zaplanowaną na pierwszego września, niestety nie słychać nic o wydaniu gry w Europie. Oby nie było blokady regionalnej, to zaimportujemy.

of Juarez: The Cartel. Otóż poza głównym celem misji możliwe będzie podjęcie się zadań przez poszczególnych członków drużyny. Questy te zazwyczaj obowiązują na terenie danego dungeona i muszą zostać wypełnione przed jego opuszczeniem, ale oferują sowitą nagrodę, którą nie trzeba się z nikim dzielić.

SMOCZE ZŁOTO

O warstwie fabularnej nie wiadomo zbyt wiele: tytułowa Smocza Korona jest potężnym artefaktem, na którym swe łapy chce położyć grupa czarnoksiężników. Co dokładnie mają zamiar z nim uczynić nie wiadomo, ale jasne jest, że należy im przeszkodzić. A najlepszym sposobem upewnienia się, że artefakt nie wpadnie w niepowołane ręce, jest własnoręczne zagarnięcie rzeczonożego przedmiotu. Czy taki właściciel Korony okaże się lepszą opcją dla świata?

Do premiery pozostało jeszcze dużo czasu, czego bardzo żałujemy, gdyż z przyjemnością zobaczylibyśmy produkcję Vanillaware w dniu premiery PS Vita. Cieszy z kolei fakt, że Ignition Entertainment już teraz potwierdziło, że gra opuści granice Japonii. Przyda się taki tytuł maszynkom Sony. // Kaxi

Interesująco zapowiada się koncept indywidualnych wytycznych dla każdego bohatera. Podobny patent zastosowano w Call of Juarez: The Cartel

ukaze się na PS3 i nadchodzącego handhela Sony – PlayStation Vita. Twórcy zapewniają, że za wyjątkiem niuansów sterowania (wykorzystanie dotykowego ekranu w konsolce do zarządzania ekwipunkiem), obie wersje będą identyczne! Pozwoli na to moc PSV. Co więcej, będą one korzystały z tego samego zapisu

INFO
DEVELOPER: VANILLAWARE
WYDAWCA: IGNITION ENT.
TERMIN: WIOSNA 2012
KONSOLA: PS3, PS VITA



❑ Dyrektor artystyczny George Kamitani przymierzał się do Dragon's Crown już w 1998 roku, zaraz po wydaniu Princess Crown na Saturna. DC planowane było wówczas na Dreamcasta.

Kevin Conroy – głos Batmana: "Będziesz mógł ściągnąć kolejne epizody do Arkham City"... Splinter Cell HD Collection przesunięte na 23 września...

Resistance 3

Pamiętnik z podróży po umierającej planecie

Nie mam pojęcia jak to możliwe, że ludzkość przegrała wojnę z Chimery. Jeśli cywile bez większych problemów masakrują setki przeciwników, to wojskowi powinni roznieść kosmitów na strzępy. Mimo wszystko Ziemia została podbita, a jej ostatni bohater dostał kulę w łeb pod koniec drugiej części Resistance. Nathan Hale nie żyje, a obcy wytłukli 90 procent ludności naszej planety i rozpoczęli dostosowywanie jej klimatu do warunków, które bardziej im odpowiadają. I wszystko byłoby pięknie, żyliby na Ziemi długo i szczęśliwie, gdyby nie pozostałe przy życiu 10 procent ludności, która sięgnęła po futurystyczne giwery i stanęła do nierównej walki.

Walczyliśmy do końca

Nadzwyczajne bohaterstwo i zaradność ludności cywilnej to wspólna cecha większości katastroficznych gier i filmów. Połączone sztaby wojskowe wszystkich państw nie były w stanie wytępić chimerycznego robactwa, a dobrze zorganizowana grupka cywili może odeprzeć ich zmasowany atak. Być może wynika to z faktu, że bohaterowie Resistance 3 są pierwszą i ostatnią linią obrony. Nie mogą się poddać, bo wówczas Chimery wpadną do ich prowizorycznych bunkrów i wymordują kobiety i dzieci. Od pierwszych sekund widać, że ludzkość dogorywa, ukrywając się pod ziemią i przeczekując kolejne patrole Chimer. Ich wegetacja została jednak przerwana za sprawą urządzenia, które transformuje planetę. Joseph Capelli, żołnierz odpowiedzialny za śmierć Nathana Hale'a w Resistance 2 i główny bohater Resistance 3, ogłasza ewakuację podziemnego miasteczka, które przypadkiem znalazło się na drodze Chimer. Tylko po co to właściwie robi, skoro mógłby samotnie wytłuc większość przeciwników? Początek rozgrywki

zmusza do przełknięcia masy fabularnych niedorzeczności, a oglądanie kloszardów z karabinami, którzy są skuteczniejsi od żołnierzy z pierwszej i drugiej części trochę mnie rozczarowało.

Mimo wszystko nie mogę odmówić rozmachu pierwszemu rozdziałowi rozgrywki. Walki w zrujnowanym miasteczku są dynamiczne i zaskakujące. Cały czas zmieniają się warunki na polu walki; pojawiają się nowe typy przeciwników, nadlatują transportowce, a w tle widać majestatycznego Goliata. Szybko też zmieniają się cele misji. Przez kilka minut przebiegałem się przez sklepy i domy w towarzystwie uniwersalnego otwieracza do drzwi – musiałem poczekać, aż chłopak dobiegnie do niezniszczalnego przejścia i je otworzy, bo mój bohater najwyraźniej nie miał kluczy, a chwilę później walczyłem na ulicach miasteczka razem z grupką cywili. Część z nich miała bardzo krótkie role do odegrania. Praktycznie za każdym razem, gdy do akcji wkraczał błyszczący nowością przeciwnik, oglądałem scenkę, w której prezentował on swoje możliwości, odrywając komuś głowę lub rozrywając kogoś na kawałki. Resistance 3 to bardzo brutalna gra, ale większość przerywników bawiła mnie przesadnie wyolbrzymioną krwistością. Mam też nadzieję, że tylko w wersji testowej strzał w głowę uruchamia fontannę krwi i flaków. Za pierwszym razem taki efekt zaskakuje, ale później musiałem zamontować wycieraczkę na ekranie telewizora.

Biorę cię za bohatera

W trakcie ewakuacji Joseph spotyka starego znajomego. Rosyjski naukowiec Fyodor Malikov poszukiwał go miesiącami, choć Insomniac Games nie tłumaczy, jakim cudem wpadł na jego ślad i w ogóle przeżył podróż. Malikov, jakby nie zwracając uwagi



Podoba mi się, że w R3 nie można czuć się bezpiecznie. Wrogowie są bardzo mobilni, atakują ze wszystkich stron i cały czas trzeba mieć się na baczności. I celnie strzelać.

na fakt, że miasto zostanie wkrótce zrównane z powierzchnią ziemi, informuje o nadciągającej zagładzie naszej planety. Cóż, pozostaje pogratulować odwagi scenarzystom, którzy wymyślili kolejną katastrofę. Naprawdę nikt nie zauważył, że Chimery wymordowały kilka miliardów ludzi? Najwyraźniej nie, bo Malikov jest jedynym człowiekiem na świecie, który

zdaje sobie sprawę z zagrożenia i namawia Josepha, by ten eskortował go do Nowego Jorku. W przeciwnym razie nadciągnie epoka lodowcowa, do której przypadkiem doprowadził Nathan Hale, teoretycznie ratując ludzkość w Resistance 2. Tak, pierwsza godzina tego efsesa to stek głupot, ale gwarantuję, że strzelanina w rozpadającej się na kawałki mieścinie wynagrodzi Wam przegadane przerywniki filmowe. Promień z satelity rozrywa kolejne domy, nadciągają posiłki Chimer, a eksplozje granatów rzucają ciałami po całym poziomie. Dzieje się dużo, choć jak już wspominałem, skuteczność ziemskich wojsków i nieporadność kosmitów, mających wsparcie Goliata, po prostu mnie rozczuliła.

Mam nadzieję, że nie popsuję nikomu zabawy, pisząc o tym, że Capelli pod wpływem żony zgadza się na propozycję doktora i rusza z nim do Nowego Jorku. Panowie pakują się do na pokład małego statku i rozpoczyna się rejs, który przypominał mi podróż przez świat Half-Life 2. Może i fabuła jest naciągana, ale Insomniac Games stworzyli fenomenalne miejscówki. Przeplątałem przez zatopione miasta, mijając szczątki mostów i podziwiałem wizję planety podbitej przez obcą rasę. Widać nie tylko zniszczenia, ale i przeobrażenia, których dokonują Chimery. I nie są to jedynie zmiany kosmetyczne, bo choćby niektóre typy obcej roślinności działają jak „wybuchowe beczki”, co wykorzystywałem przy każdej nadarzącej się okazji. Nie mogę również przyczepić się do pomysłu z wykorzystaniem statku, bo jego obrona była emocjonująca

INFO

DEVELOPER: INSOMNIAC GAMES
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 9 WRZESNIA 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

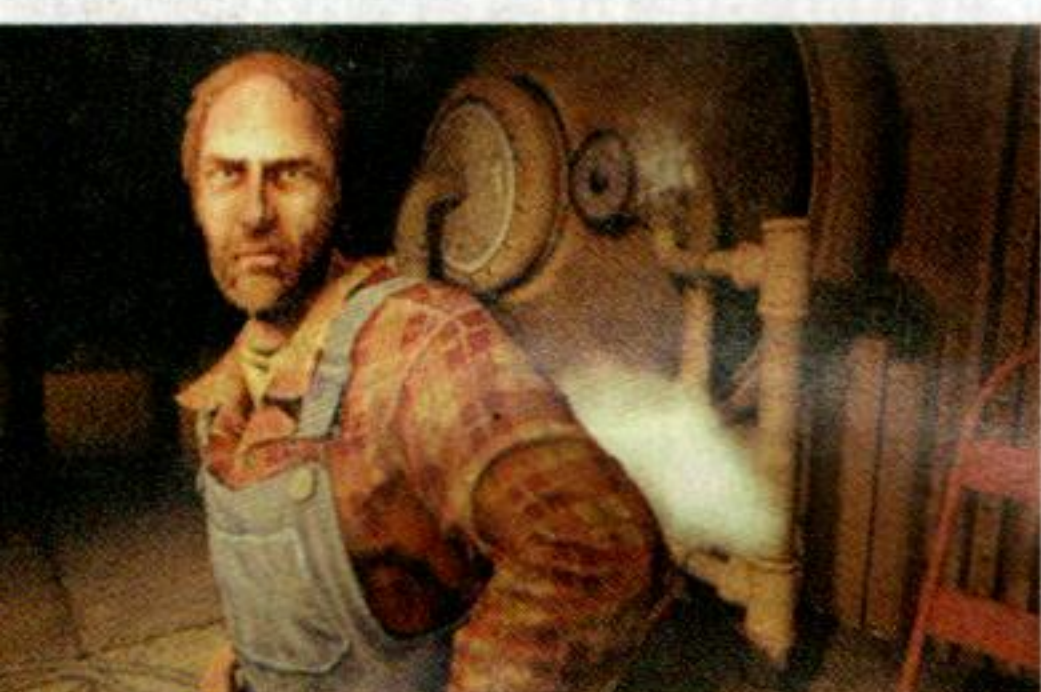


Polska wersja językowa brzmi solidnie, choć została przygotowana poniżej poziomu Killzone 3. Cieszę się, że w ogóle powstała, ale aktorzy mogliby się nieco bardziej postarać. To w końcu gra pokazująca upadek ludzkości. Przekleństwa to trochę za mało.



RATCHET PĘKŁBY Z ZAZDROŚCI

Mam wrażenie, że Insomniac Games to najlepsi specjaliści od kosmicznego arsenału na konsolach obecnej generacji. Każda z ich zabawek przydaje się przez całą grę i daje mnóstwo przyjemności ze strzelania. Nawet zwyczajny rewolwer; wystarczy raz trafić przeciwnika, a potem prawym spustem zdetonować pocisk, który utknął w jego ciele. Z kolei strzelanie przez ściany to standard, ale wystrzeliwanie mikrowieżyczek, czy elektrycznej kuli przyciągającej wrogów i palącej ich wyładowaniami elektrycznymi musi się podobać. Na długim dystansie świetnie sprawdza się karabin snajperski, a na krótkim strzelba. Warto bawić się wszystkimi zabawkami po trochu, by nabić ich paski doświadczenia. Z czasem każda giwera zostaje rozbudowana i zyskuje nowe funkcje. Co ważne, trzeba nimi często żonglować, by zwiększyć swoją skuteczność w walce z konkretnymi rodzajami Chimer. Insomniac Games zachowali doskonały balans pomiędzy mocą broni palnej a możliwościami wrogów. Naprawdę trzeba im pogratulować umiejętności.



❑ Autorom udało się stworzyć fajny kilmat – ludzie mieszkają w podziemnym kompleksie, mają dzieci, próbują jakoś żyć w tym świecie...



❑ Odzwyczaiłem się od używania apteczek, choć w R3 zastosowano ciekawy patent, gdyż to Chimery mają przede wszystkim przy sobie energię odnawiającą zdrowie. Wiele razy musiałem zaryzykować szalony atak, by zdobyć apteczkę.

i nieraz musiałem korzystać ze skrzyni z amunicją, gdyż przeciwnicy atakowali zarówno z dystansu, jak i pakowali się na pokład. Prutem do nich ze wszystkiego, co miałem na łajbie, ciesząc się z intensywności rozgrywki. Nie byłem jednak nic w stanie zrobić w starciu z Goliatem. Po kilku salwach rakiet stateczek zaczął płonąć, odpadały jego kolejne elementy i nabierał wody. Tylko cud uratował mnie i doktora, choć nie skończyły się nasze problemy.

Malikov był ranny; znalazłem dla niego bezpieczną kryjówkę i rozpocząłem poszukiwania niedobitków ruchu oporu, którego transmisje radiowe przechwycił Fyodor. Grupa rebeliantów była w posiadaniu helikoptera, ale zostali otoczeni przez przeważające siły wroga. Długo się nie zastanawiając skorzystałem z karabinu snajperskiego, który przypadkiem znalazłem w idealnym miejscu do sprzedawania headshotów i oczyściłem teren z Chimer. Kilku chłopaków i ruda piękność przywitali mnie radośnie, ale uprzejmości zostały przerwane przez desant obcych. Tym razem broniłem baru i muszę przyznać, że takie defensywne akcje

doskonale wychodzą Insomniac Games. Przeciwnicy nadciągali z kilku kierunków, kolejne transportowce podnosiły mi ciśnienie, a zabawa przypominała najlepsze chwile z Left 4 Dead. W końcu opadł kurz po bitwie, a wesół gromadka zaprowadziła mnie do ich przywódcy. To znaczy próbowała, gdy wycieczkę przerwał ćwierćszef ze swoimi

Insomniac Games stworzyli fenomenalne miejscówki. Przeplýwałem przez zatopione miasta, mijałem szczątki mostów i podziwiałem wizję planety podbitej przez obcą rasę

giermkami. I w tym momencie pełny szef, czyli Gulash przypomniał mi, że za moment zamykamy numer i powinienem opisać mój pierwszy dzień z Resistance 3.

Drogi pamiętniku

Na razie trzecia część trylogii Insomniac Games zawiodła mnie pod względem fabularnym. Od czasu Modern Warfare 2 nie czułem się tak dezorientowany. I mam nadzieję, że w kolejnych godzinach podróży do Nowego Jorku rozwinie się w bardziej

sensownym kierunku. Na szczęście ojcowie serii Ratchet & Clank znają się na strzelaniu i projektowaniu miejscówek, i pod tym względem Resistance 3 nie musi się niczego wstydzić choćby przy sztandarowym efpesie Guerrilla Games. Tym bardziej, że dynamika walk jest większa niż w Killzone 3. Martwię mnie jedynie nieco zbyt długie przestoje

pomiędzy jedną a drugą wymianą ognia. Czasami zbyt długo biegałem po pustych korytarzach, czekając na kolejną Chimę do odstrzelenia. Od czasu Halo panuje niepisana reguła 30 sekund i Insomniac Games nie powinni niepotrzebnie spowalniać zabawy. Z drugiej strony wojna zakończyła się w poprzedniej części i tym razem ważniejszy stał się klimat. I w nim właśnie upatruję szansy dla Resistance 3, bo powiedzmy sobie szczerze, zwłaszcza w tym roku konkurencja na polu strzelanin jest większa od Goliata. //Fax



Wszyscy doskonale pamiętamy burzę, jaka przetoczyła się po prezentacji przez Sony trailera Killzone 2. Wmówiono nam, że render to tak naprawdę zrzut z właściwej rozgrywki i choć ostatecznie gra wyglądała nawet nieco lepiej od sławetnego filmiku, gracze pokazali, że nie lubią być oszukiwani przez developerów. Zwróćcie uwagę, że od tamtej pory nikt nie popełnił równie śmieszającego faux pas, ale przez ostatnie miesiące karmiono nas innym zestawem trików. Developerzy nadal podrasowują swoje produkty i to w jeszcze bardziej perfidny sposób, bo postronny obserwator nawet się nie zorientuje, że ogląda fałszywkę. Jak dla mnie mistrzami w tego typu sztuczkach jest ekipa Kena Levine, pracująca nad obiecującym BioShock: Infinite.

Już pierwszy zwiastun gry wyglądał obłędnie, rozgrywka wydawała się jakby pochodziła z następnej generacji. Jednocześnie całość bardziej niż render Killzone 2 wydawała się realna, w końcu zdolne rączki ludzi z Irrational Games tworzą cuda growego świata. Momentem przełomowym było dla mnie E3, kiedy pokazano właściwą grę i nagle okazało się, że silnik to tylko mocno podkreślony engine poprzednich części. Oczywiście design, pomysł i oryginalność nadal budzą szacunek na dzielnicy, ale mimo wszystko mój entuzjazm opadł jak piersi pań po pięćdziesiątce.* Jesteśmy na takim etapie obecnej generacji, że szczyt możliwości graficznych nasze oczy już widziały. Można narzekać albo się załamać, ale taka jest prawda – sequele Uncharted, Batmana, Call of Duty i innych juggernautów nie wypalają zrenic. Szanse na dokonanie tego miał nowy Battlefield, ale w końcu autorzy przyznali się, że nie osiągną na konsolach zakładanej jakości. Skoro gry nie będą wyglądały ładniej, to jak developerzy chcą zainteresować kolejne rzesze ludzi ich nowymi odsłonami? Bardzo prosto – albo stosując triki w rodzaju przeładowania gry renderowanymi scenami, albo wybierając bardziej wyboistą, ale moim zdaniem skuteczniejszą drogę – skupiając się na fabułach. Mam nadzieję, że zapewnienia Sony i Microsoftu, jeśli chodzi o żywot obecnych maszyn nie są wyssane z palca i przez najbliższe dwa lata z okładem gry podgonią filmy, jeśli chodzi o historię. Wiem, że takie marzenia są snute od czasów pierwszych numerów Secret Service, ale jednak – tym razem ich spełnienie wydaje się bardziej możliwe niż kiedykolwiek indziej. To rynek wymusi na twórcach dopracowywanie scenariusza. Nie ma niczego potężniejszego.

//Gonzo

*Mamo, pozdrawiam!



Tomek Kreczmar

20 DRUGIEGO STRONIE LUSTRA

Wakacje

Wakacje to okres przerażający dla branży telewizyjnej. Sezon ogórkowy oznacza, że nie dzieje się w zasadzie nic, a jeżeli już się dzieje, to wówczas mało kto jest zainteresowany, bo wszyscy wolą się wczasować. Jak pojawia się jakiś ważny temat, to bywa maglowany na wszelkie różne sposoby, by wyciągnąć możliwe dużo, obrobić go na różne strony i powrócić doń za czas jakiś – wszystko w wiadomym celu.

Dlatego też ja obratem sobie na dziś jeden temat, który obróć na kilka sposobów.

Miałem okazję pośrednio uczestniczyć w Wielce Ważnym Spotkaniu mającym zachęcić inwestorów do wykładania pieniędzy w Polsce, przede wszystkim w obszarze nowych technologii i komputerów. Na zachętę podawano sukcesy w tej szeroko pojętej branży – i tu pojawiła się tematyka gier. Nie, nie było o tym, że nasz premier wręczył prezydentowi Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej kolekcjonerkę Wiedźmina 2. Ale było o Wiedźminie.

Konkretnie było o tym, że panowie Kicińscy odebrali wraz z Cameronem Oscara za Avatara w kategorii efekty specjalne. Jako człek ciekawy i pewny jedynie tego, że niczego pewnym być nie można, uważnie zbadałem listę płac Avatara. Nie znalazłem tam zbyt wielu polsko brzmiących nazwisk w kategoriach Visual Effects czy Special Effects. Był Jeff P. Apczynski, Atanas Atanasov, Brian Blasiak, Tatjana Bozinovski, Lukasz Bukowiecki, Berni Demolski, Dean Lewandowski, Aleksander Nowotny, Ryan Romanski, Chrystia Siolkowsky, Ryan T. Smolarek, Piotr Stanczyk, Ewa Szczepaniak, Peter Szewczyk, Michael Tandecki, Jeff Wozniak, Hubert Zapalowicz, John Zdankiewicz... Całkiem pokaźna lista polsko brzmiących nazwisk, ale jakoś braci Kicińskich zabrakło. Po- stanowiłem tedy przeprowadzić myślowe śledztwo, z czego wynikał ten błąd – zamierzony czy nie, osądźcie sami.

Dlaczego panowie Kicińscy, a nie pan Kiciński i pan Iwiński? To było pierwsze pytanie, na które postanowiłem sobie odpowiedzieć. Pierwsze i banalne – Adam jest prezesem, Michał często występuje w mediach. Marcin Iwiński, formalnie współtwórca potęgi CD Projektu, stoi nieco z boku i rzadziej się pojawia.

Dlaczego w ogóle panowie Kicińscy w kontekście oscarowym? Tu sprawa też była dość banalna. Koniec końców Wiedźmin i Wiedźmin 2 to produkcje, które powstały w firmie CD Projekt RED, której szefują w taki czy inny sposób. Przy pierwszym Wiedźminie pracował Tomasz Bagiński z Platige Image, który w 2002 roku był

nominowany do Oscara w kategorii krótki film animowany za słynną Katedrę. Powiązanie, choć odległe, dało się znaleźć.

Dlaczego panowie Kicińscy z Cameronem mieli odebrać Oscara? Zapewne dlatego, że Avatar to bardzo znany film, pojawił się nie tak dawno, było o nim głośno. No i dostał Oscara za efekty specjalne. Była też z filmem związana gra, o której też co nieco mówiło się w kontekście choćby 3D. Trudniej jednak było mi jednak znaleźć bezpośrednie powiązanie. Koniec końców CD Projekt Red ma niewiele wspólnego z Ubisoftem (poza działaniem na obszarze tej samej branży). Dążenie filmowym śladem też niewiele mi dało, bo 20th Century



DLACZEGO PANOWIE KICIŃSCY Z CAMERONEM MIELI ODEBRAĆ OSCARA? ZAPEWNE DLATEGO, ŻE AVATAR TO BARDZO ZNANY FILM, POJAWIŁ SIĘ NIE TAK DAWNO, BYŁO O NIM GŁOŚNO. NO I DOSTAŁ OSCARA ZA EFEKTY SPECJALNE

Fox nie jest spowinowacone z Disneyem, który poprzez Buena Vistę ma coś wspólnego z CD Projektem. Również Weta Digital odpowiadające za postprodukcję pozostaje z dala od firmy braci Kicińskich.

Znacznie ciekawsze pytania zrodziły się dopiero, kiedy uznałem, że nie ma co wnikać w szczegóły. Po prostu dobrze brzmi, że Polacy odebrali Oscara wraz ze sławnym panem. To podkreśla jakość polskich programistów, specjalistów, rzemieślników, czeladników – polską myśl technologiczną, że tak się wyrażę.

Dlaczego zatem postanowiono podeprzeć się nazwiskiem braci Kicińskich? Słowo Wiedźmin było w minionych dwóch-trzech miesiącach odmieniane przez wszystkie przypadki, osoby i liczby. Nic zatem dziwnego, że nawet gdy komuś dzwoni, a nie do końca wie gdzie, to przynajmniej może wskazać, iż w kościele. Wiedźmin poprzez osobę Michała często pojawiał się w ważnych mediach biznesowych. Za sprawą mirażu z wielkim wydawcą prasowym, zaistniał w ogólnej świadomości.

W growym kontekście przestał być zjawiskiem niszowym. W biznesowym – to jedna z największych produkcji branży rozrywkowej w naszym kraju w ogóle. Warto zatem sięgać po ten przykład polskiego sukcesu.

Wreszcie, czy bracia Kicińscy o tym wiedzieli? Nie przypuszczam. Wątpię. Jestem prawie pewien, że nie. Pomimo ogromnych sukcesów, licznych problemów, porażek i niespodzianek, panowie Kicińscy są osobami na tyle rozsądnymi oraz skromnymi, że nie zwykli przypisywać sobie czyichś osiągnięć. Po co zresztą mieliby stawiać się obok Camerona? To mimo wszystko inna branża. CD Projekt nie ma za wiele

wspólnego z produkcją filmów. A z produkcją gier – i owszem. Rozsądniejsze zatem zdaje się promowanie swoich dzieł. Chyba, że to początek ucieczki CD Projektu w kierunku branży filmowej.

Czy jest jakiś pozytywna strona całej tej sytuacji? Oczywiście. Im więcej mówi się o grach w Polsce, im więcej ludzi słyszy nazwiska z naszej branży, im jest głośniejsze – tym po prostu lepiej. Nie na darmo ukuto wszak powiedzenie: lepiej żeby mówili źle, niż nie mówili wcale. W tym przypadku „źle” oznacza raczej „z błędami”, ale chyba w obliczu powyższego mogą sobie pozwolić na tę skromną sugestię. ■

PS. Michała i Adama przepraszam, za nazywanie ich wymiennie panami oraz braćmi Kicińskimi, a nie – jak należałoby – kulturalnie imieniem i nazwiskiem. Przyjąłem jednakże formą używaną przez organizatorów spotkania.

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper – jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

J

ak rozpoczęła się Twoja przygoda z Gnomone School of Visual Effects?

O szkole dowiedziałem się z Gnomon Workshop's, czyli z filmów instruktażowych dla artystów. Będąc na GDC w San Francisco w 2009 roku znalazłem stoisko promujące uczelnię Gnomone School of Visual Effects. W Polsce obroniłem pracę licencjacką poświęconą tworzeniu zawartości do gier i postanowiłem wyjechać, by dalej kształcić się u profesjonalistów wraz z ludźmi podobnymi do mnie, dla których najważniejsza jest pasja i miłość do gier.

Dlaczego wybrałeś uczelnię w Stanach Zjednoczonych?

Gnomone School of Visual Effects jest jedną z niewielu uczelni, jeżeli nie jedyną, która szkoli artystów, a przy tym blisko współpracuje z przemysłem rozrywkowym. Umiejscowiona w Los Angeles, w samym sercu Hollywood, oferuje intensywne kursy dla osób przygotowujących się do pracy na potrzeby filmów lub gier na stanowiskach takich jak concept artist, animator czy environment artist.

Jakie programy nauczania oferuje Gnomone School of Visual Effects?

Uczelnia oferuje trzy tryby nauczania: w pełnym wymiarze godzin, indywidualne oraz przez internet. Entertainment Design to roczny program kursów umożliwiający rozwój w wielu dziedzinach, będący silną podstawą dla artystów 2D i 3D, kończący się stworzeniem własnego, profesjonalnego portfolio. Digital Production for Entertainment to pięć semestrów intensywnego rozwoju podstawowych umiejętności artystycznych, a pozostałe trzy są skupione na takich specjalizacjach jak Modelowanie i Teksturowanie, Animacja Postaci i Stworów, Animacja Efektów Wizualnych. Można także wybrać Entertainment Design & Production, trzyletni program, który podobnie jak Digital Production for Entertainment rozwija podstawowe umiejętności, a różni się zwiększoną liczbą zajęć potrzebnych do uzyskania specjalizacji. Można też ustalić indywidualny tok kursów (Individual Courses).



Prace Patryka Trocińskiego możecie zobaczyć na jego wirtualnym portfolio pod adresem www.8megs.com

MADE IN POLAND/USA

Grywalne studia w Los Angeles

Wszyscy kochamy gry, ale ta miłość nie sprowadza się tylko i wyłącznie do grania. Rozmawiamy z Patrykiem Trocińskim, studentem, który wyjechał do Stanów Zjednoczonych, by uczyć się sztuki tworzenia gier pod okiem najbardziej znanych i cenionych developerów



Patryk i Cliff Bleszinski

Jak prezentuje się sama uczelnia?

Uczelnia współdzieli niepozorny budynek z Television Center. Z zewnątrz nie szokuje wyglądem, jednak po znalezieniu się za bramą wejściową zobaczyłem wiele dwumetrowych witryn z pracami najlepszych studentów o tematyce SF albo fantasy. W każdej sali jest kilkanaście komputerów wraz z rzutnikiem i tablicą. Rozwiązaniem bardzo przydatnym jest to, że każdy student może włączyć na swoim monitorze podgląd tego, co dzieje się na monitorze wykładowcy. Każdy posiada swoje konto na serwerze i przestrzeń dyskową do pracy. Na serwerze udostępniono również 1,5TB plików zawierających zdjęcia referencyjne, tekstury, skany materiałów w bardzo wysokiej jakości itp. Od Alexa Alvareza, dyrektora i założyciela uczelni dowiedziałem się, że wynajął on grafika z Pixar, żeby ten stworzył profesjonalną bibliotekę tekstur, co zajęło mu pół roku. Świadczy to choćby o tym jak Gnomone ceni sobie jakość i jaką wagę przywiązuje do profesjonalizmu.

Jakich odwiedziłeś developerów i czego się od nich nauczyłeś?

Wymienienie wszystkich ludzi z branży, których poznałem i czego nauczyłem się od nich zajęłoby zbyt dużo miejsca, więc podam kilka przykładów. Wszystkie zajęcia prowadzone są przez profesjonalistów, którzy na co dzień pracują przy jednych z największych produkcji filmowych takich jak Avatar, Star Wars, Transformers oraz grach: Diablo 3, Uncharted 2 albo God of War III. Studenci z pełnego programu co tydzień odwiedzają różne studia np. Blizzard, Naughty Dog czy Blur Studios. Dodatkowo niektórzy wykładowcy zapraszają swoich współpracowników, żeby studenci mogli dowiedzieć się więcej o ich pracy oraz poznać ich workflow. Często też można zobaczyć różne materiały z gier będących w produkcji, nieprezentowane nigdzie indziej.

Jakie wymagania trzeba spełnić, by rozpocząć studia?

Gnomone jest dosyć nietypową uczelnią, bo nie wymaga certyfikatu znajomości języka angielskiego.

W programie nie ma również zbędnych przedmiotów z punktu widzenia artysty skupionego na rozwoju jedynie własnych zainteresowań. Do programu indywidualnego trzeba posiadać wizę biznesową bądź turystyczną i należy je uzyskać we własnym zakresie. Jedynie studentom programów dwu- i trzyletniego oferowane są wszystkie niezbędne dokumenty, żeby uzyskać wizę studencką, zezwalającą na legalny pobyt w Stanach Zjednoczonych.

Czy warto wyjechać?

Oczywiście, że warto wyjechać! Choćby na jeden semestr. Niezależnie od tego czy już posiada się wiedzę i doświadczenie, czy dopiero rozpoczyna się przygodę jako artysta. Niestety taka przygoda ma też swoją cenę. Będąc w USA na zasadach wizy studenckiej, biznesowej czy turystycznej nie można podejmować stałej pracy. Co prawda istnieje jeden rodzaj wizy studenckiej, która zezwala na pracę na terenie kampusu, lecz nie jest to wystarczające źródło utrzymania. Pozostają więc dwa rozwiązania: zarobić przed wyjazdem lub na miejscu zarabiać jako freelancer. Ponadto szkoła nie oferuje zakwaterowania.

Co Cię najbardziej zaskoczyło i co najlepiej wspominasz?

Wyjątkowe jest to, że szkoła co jakiś czas zaprasza ludzi z branży gier lub filmowej, żeby podzielili się wiedzą i rozwiązaniami zastosowanymi w trakcie procesu tworzenia. Developerów można także spotkać w San Francisco na Game Developers Conference oraz na E3. Byłem pod ogromnym wrażeniem wizyty w Blizzardzie. Bardzo spodobało mi się jak traktowani są tam pracownicy i jak dba się o ich poczucie przynależności do studia. Pierwszego dnia pracy każdy dostaje czterdziestocentymetrową figurkę orka jadącego na wilku. Pracownicy po pięciu latach otrzymują tarczę Lordaeronu, po dziesięciu – miecz, a z piętnastoletnim stażem – pierścień. Chodząc po budynku, w którym znajduje się wydział odpowiedzialny za World of Warcraft zauważyłem, że praktycznie na każdym biurku znajdują się figurki, czy gadżety z gier. Jeden z pokoi szczególnie przykuł moją uwagę. Panował tam półmrok, światło dochodziło do środka przez półprzezroczyste materiały, wszystko było owinięte pnączami, z sufitu zwisały grube liany i gałęzie z liśćmi, a w powietrzu unosił się przyjemny zapach lasu. Dodam jeszcze, że wszystko było realistycznie wykonane. Najlepiej zaś wspominam GDC 2011, bo tym razem nie musiałem spędzić w samolocie 10 godzin, żeby tam się dostać, jak w poprzednich latach, a także piękną pogodę, 24 stopnie w styczniu i niecodzienny widok drzew pomarańczowych, które mijalem w drodze na uczelnię.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia. //Fax

Informacje o szkole Gnomone School of Visual Effects znajdziecie pod adresem www.gnomonschool.com.

Kojima



„Rynek gier mocno przypomina teraz rynek filmowy: **liczą się przede wszystkim pieniądze.** Dlatego, zamiast robić, co się chce i lubi, trzeba brać pod uwagę marketing i sprzedaż”. Hideo Kojima prawdę Wam powie. Nawet tę najsmutniejszą.

„**Jak już powszechnie wiadomo, warunki pracy były złe. Nie lepiej układały się stosunki między Team Bondi i Rockstar.** Sporo nasłuchałem się o niechęci żywionej przez tych drugich do Team Bondi, wiadomo też, że nie zamierzają wydać ich kolejnej gry. Brendan (McNamara) uważa L.A. Noire za swój osobisty sukces, ale prawda jest taka, że to Rockstar uratował cały projekt. Wpakowali w niego masę pieniędzy, bez ich wsparcia Team Bondi zbankrutowałoby już kilka lat temu”. Anonimowy (były) pracownik Team Bondi subtelnie cedzi pomyje, jakie wyniósł z poprzedniego miejsca pracy.

„**Następca Xboxa będzie w stanie generować grafikę na poziomie Avatara** Jamesa Camerona. Technologicznie będzie wyprzedzał najpotężniejsze z dzisiejszych komputerów osobistych. SI i fizyka pozwolą obdarzyć każdego przechodnia w GTA czy Saints Row własną mentalnością. Koniec ze zbiorową świadomością i bezmyślnym rzucaniem się do ucieczki, każda postać będzie indywidualną osobowością”. Neal Robinson z AMD roztacza wizję, które rozpalają wyobraźnię. Ciekawe co na to Sony.

„**Ostatnio fani coraz częściej proszą o kolejną grę z Jakiem i Daxterem. Nieodmiennie odpowiadam, że bardzo byśmy chcieli.** To nasza ukochana seria, bardzo bliska naszym sercom, ale zwykliśmy pracować nad jedną grą naraz i w tej chwili skupiamy się na Uncharted. Ale w przyszłości z ochotą powrócimy do tamtej serii”. Evan Wells, jeden z szefów Naughty Dog, apeluje, by fani dobrej woli nie tracili nadziei.

„**Mogliśmy zrobić grę Blade Runner. Bardzo chcieliśmy, ale doszliśmy do wniosku, że nie możemy.** Projekt pochłonąłby coś koło 40 milionów dolarów, a sprzedałby się pewnie w granicach 600 000 sztuk – a to byłby nasz koniec. Nie byliśmy w stanie wymyślić racjonalnego planu biznesowego. Gdybyśmy wprowadzili zmiany mające zwiększyć sprzedaż, nie byłoby to Blade Runner, jakiego byśmy sobie życzyli”. Randy Pitchford, szef Gearbox, wali obuchem przez łeb wszystkich fanów klasycznego SF.

„Zobaczymy jak będzie z tym Call of Duty, jak poradzi sobie następna część. **Seria zawsze jest tak dobra jak jej ostatnia odsłona.** Jeśli uda im się utrzymać jakoś i sprzedaż, to spoko. Ale rok, w którym nowe CoD nie sprzedaje się tak dobrze jak poprzednie, będzie tym przełomem, po którym wśród twórców gatunku zapanuje lekka panika”. Andy Wilson z Codemasters wieszczy upadek tytanów. Czyżby bał się, że takowy zmiażdży plotki, takie jak ich własny Bodycount?

„Kocham nowe pomysły i innowację. Chciałbym ująć to w miarę dyplomatycznie, ale **jestem coraz bardziej znudzony wtórnością powstających dziś gier.** Nadal tworzy się świetne, poruszające tytuły, ale wszystkie są trochę na jedno kopyto – ta jest bardziej szara, a tamta zielonkawa, ale nadal głównie strzelasz i chowasz się za murkami. Trochę jak Hollywood z ich sztapowymi filmami akcji”. Jedyny i niepowtarzalny Peter Molyneux tym razem zamiast sypać popiół na swe wysokie czoło, traktuje nim całą resztę branży.

„**W tej chwili postęp prac nad Tekken x Street Fighter wynosi zero procent.** Około pięciu procent mam zaprojektowane w głowie”. Katsuhiko Harada, ojciec Tekkena, uczciwie ostrzega fanów turnieju Króla Żelaznej Pięści, że będą musieli wykazać się także żelazną cierpliwością.



Quentin

ŚWIAT WIELKIEGO NERDA

W drogę!

Drodzy Gracze, macie niepowtarzalną okazję nauczyć się dziś czegoś na moich błędach. Chciałem udzielić wam bezpłatnej konsultacji, podzielić się mądrością. Nie musicie dziękować, taki już ze mnie miły człowiek. Aby uświadomić wam, jak poważna jest sprawa, odpuszczam w tym miesiącu te zabawne porównania i wtrącanie z lekkością, niby od niechcenia anegdoty, z których stynę. A rada brzmi: jedźcie w tym roku na gamescom. Sprzedajcie coś jeśli trzeba, zapożyczcie się. Ruszcie się tam, bo warto.

Ja zaliczyłem swoją pierwszą większą wystawę gier, czyli Games Convention w Lipsku, w 2007 roku, bo zamiast same-mu się ogarnąć, czekałem aż ktoś mnie tam wyśle służbowo. Ależ to było głupie... Ponad dziesięć lat czytałem relacje w pismach z różnych wystaw, od E3, przez ECTS po TGS, potem oglądałem w necie streamowane konferencje i się nakręcałem. Jasne, byłem na Gambleriadzie i innych podobnych imprezach w Polsce, ale to zupełnie inna skala. Co więcej, uważam że tak dużej imprezy jak gamescom nie będziemy mieć u nas NIGDY, a w każdym razie nie za mojego życia. A gdy dotarłem do Lipska, już po pierwszej godzinie GC okazało się że... jest jeszcze lepiej, niż sobie przez te wszystkie lata wyobrażałem.

I choć zupełnie niewykluczone, że za miesiąc przeczytacie w NEOplus relację, w której chłopaki będą trochę narzekać, że w sumie to nie zapowiedziano żadnej nowej konsoli, a większość gier pokazano wcześniej na E3 albo w innych miejscach, to pamiętajcie że ludzie mediów patrzą na to z zupełnie innej perspektywy. Że są takie miesiące, w których Miela przez dwa tygodnie nie ma w domu, bo musi zaliczyć ze trzy kontynenty oglądając nowe, czasami niezapowiedziane jeszcze gry, a Gulek latał na Tokyo Game Show w czasach, jak można było jeszcze jarać szlugi w samolotach. Pierwszy raz to pierwszy raz. Może i tegoroczny gamescom nie zapowie rewolucji w świecie gier, może nie będzie najlepszym z dotychczasowych, ale dla hardkorowego gracza, który nie zajmuje się zawodowo grami, pierwsza taka wycieczka to spełnienie marzeń.

A co tam fajnego? Po pierwsze: nieprawdopodobna atmosfera. Cosplayowcy i opłaceni ludzie przebrani za postacie z gier w setkach sztuk robią niesamowite wrażenie, gdy widzi się ich pierwszy raz w życiu. Gigantyczne telebimy, na których wyświetlane są zwiastuny, dodają uroku. Stoiska przypominające lokacje z gier może na pierwszy rzut oka nie bawią, ale wierzcie, że jak się to wszystko zsumuje,

utwierdzenie się w przekonaniu, że wybraлиście dobrą drogę w życiu. Że pojawią się tam celebryci, nie na wszystkich robi to wrażenie. Ja w każdym razie myślałem, że na mnie nie robi, dopóki na E3 nie pojawił się Leonard Nimoy na pokazie Yoostar. Spotkałem Spocka. Przypadkiem. Takie rzeczy na wystawach gier są absolutnie możliwe.

Na GC będziecie prawdopodobnie po raz pierwszy mogli dotknąć nowych konsol:



JA ZALICZYŁEM SWOJĄ PIERWSZĄ WIĘKSZĄ WYSTAWĘ GIER, CZYLI GAMES CONVENTION W LIPSKU, W 2007 ROKU, BO ZAMIAST SAMEMU SIĘ OGARNĄĆ, CZKAŁEM AŻ KTOŚ MNIE TAM WYŚLE SŁUŻBOWO. GDY DOTARŁEM DO LIPSKA, JUŻ PO PIERWSZEJ GODZINIE GC OKAZAŁO SIĘ, ŻE...

Wii U i PS Vita, a jak niesamowitym doświadczeniem jest dotykanie po raz pierwszy nowej konsoli, nie muszę nikomu chyba tłumaczyć. Wytlumaczę jednak, że dotykanie jej po raz pierwszy zanim pojawi się w sklepach, jest jeszcze lepsze. Ja na przykład po tym jak rok temu na E3 obadałem 3DSa, byłem w nim absolutnie zakochany. Wiecie: światowa premiera, pierwszy pokaz w historii, kolejka na dwie godziny stania. Jak się w końcu dopchałem, poczułem się jak młody bóg. No jak można tak się nie czuć, jeśli jako jeden z pierwszych na świecie dotyka się nowej konsoli, będąc obsługiwany przez jedną z 30 naprawdę uroczych hostess? Zwariowałem tam prawie. Przy drugim kontakcie 3DS podobał mi się już mniej, przy trzecim, po analizie pierwszych tytułów – mój entuzjazm jest jeszcze mniejszy. Ale jak wychodziłem z pokazu na E3, zarzekałem się, że kupię 3DSa w dniu premiery. Wy też możecie tak sobie dać wyprać mózg. Świetne uczucie, serio.

Z grami jest podobnie. Fakt że gracie w supernowość, która będzie w sklepach za pół roku, a o której dotąd czytaliście w zapowiedziach i polowaliście

na Gametrailers na sześciosekundowy fragment rozgrywki, jest nakręcający do tego stopnia, że gry podobają się bardziej. Że to trochę dawanie się oszukiwać? A trudno, najważniejsze, że jest megafun. Uściślijmy – megafun w okresie wakacji i w cenie, która naprawdę jest w zasięgu ręki, jeśli się trochę postaracie. Wywalić kaskę na bilet do Tokio czy LA nie jest łatwo, ale żeby stawić się w Kolonii, warto się zapożyczyć. Wychodzi trochę drożej niż wypad na Woodstock czy Open'era, ale naprawdę warto.

Ja w tym roku koniecznie chcę się podeks-cytować Wii U, zagrać w BioShock: Infinite, RAGE, Dead Island, The Last Guardian, Skyrim, Mass Effect 3, Wiedźmina 2 na Xboxa 360... Mówię sobie, że nie ma co liczyć na nowe szokujące zapowiedzi, żeby potem się nie rozczarować, ale gdzieś w głębi serca mam nadzieję na nowe rzeczy. Wiem też o istnieniu drugiej, niezapowiedzianej części pewnej bardzo fajnej gry i liczę, że będzie ona pokazywana. Mam też zamiar przeprowadzić prywatne śledztwo i przepytac twórców gier o co chodzi z tą modą na pirackie klimaty w erpegach. Dodatek do Two Worlds II – piraci. Nowy Risen – piraci. Serio? To zasługa Jacka Sparrowa i jego niedawnej inwazji do kin czy może o coś innego chodzi? Co jest dla projektanta gier tak fajnego w piratach? Ja tam wolę zombiaki. Możliwość pogadania o takich i innych sprawach bezpośrednio z twórcami gier to też fajna sprawa i naprawdę nie trzeba mieć koniecznie plakietki MEDIA, żeby się do jakiegoś dostać.

To co? Do zobaczenia na gamescomie! ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

DICE: "w testach wersji Alpha Battlefield 3 wezmą udział tylko posiadacze limitowanej wersji Medal of Honor. Otwartą betę odpalimy w we wrześniu"



INFO

DEVELOPER: EUROCOM
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: JESIEŃ 2011
KONSOLA: PS3, XBOX360

GoldenEye 007 Reloaded

Umarł Bond, niech żyje Bond

To nie jest gra, o której marzą wszyscy fani oryginału z Nintendo 64 i ludzie uparcie wierzący, że Rare jeszcze kiedyś powróci do świetnej formy. Niby wszystko wydaje się na swoim miejscu – Bond trafi na rosyjską Ziemię Północną, skoczy z tamy itd. Ale to tylko pozory. Autorzy postanowili bowiem dostosować fabułę do współczesności.

Do przerobienia scenariusza zaproszono autora oryginalnego skryptu, Bruce'a Feirstetina. Zimna wojna? Napięcia pomiędzy USA a Rosją? Zapomnijcie. Teraz wszystko będzie kręciło się wokół kryzysu finansowego. Ale da się to przeżyć, dopóki Bond odwiedzi miejscówki dobrze znane fanom filmu i gry. Ale co powiecie, że pod koniec Reloaded szpieg trafi do dżungli? A teraz czas na nokaut. Jeśli śledziliście losy remake'a Goldeneye stworzonego przez Eurocom na Wii, to wiecie, że zastąpiono Pierce'a Brosnana Danielem Craigiem. To właśnie jego facjatę zobaczymy, a głos usłyszymy w Reloaded.

007 grany przez Craiga był bardzo agresywny i brutalny, z przeciwnikami rozprawiał się w stylu Jasona Bourne'a. Eurocom próbują zaakcentować tę różnicę pomiędzy starym a nowym Bondem, czego efektem będzie możliwość wykończenia wroga z bliska w bardzo nieprzyjemny, bolesny sposób.

Złoty strzał

A zatem twórcy remake'a zasługują nam zmodyfikowaną historię, nowe miejscówki oraz innego głównego bohatera. Na miejscu jest zatem pytanie, czy to wciąż będzie Goldeneye. Tym bardziej, że doczekamy się bonusu w postaci kooperacyjnych misji nazwanych MI6 Ops, których nie było

■ To niepotwierdzone, ale na PS3 da się grać na Move i Navi

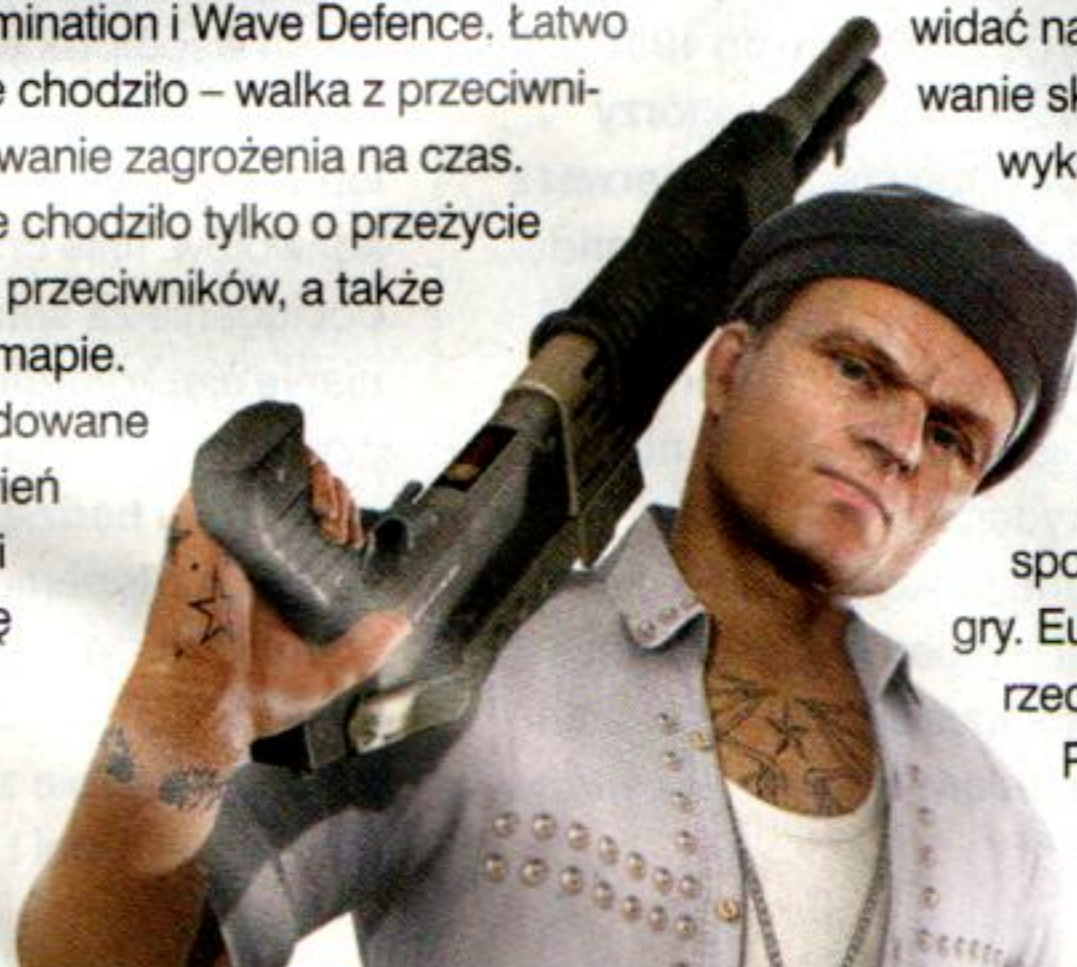


Ten i tak krótki nie będzie, a to z powodu multiplayera. Nie wiele o nim wiadomo, poza tym, że da się grać w szesnastcie osób przez sieć, ale będzie też split-screen. Spróbowałiby tylko zapomnieć o koopie kanapowym... Ponadto nowe postacie (skórki), nowe tryby rozgrywki, w których zamiast gania się po mapach jak bezgłowe kurczaki, gracze spróbują pobawić się w szpiegów w rodzaju starego dobrego Sama Fishera. A skoro mowa o skradaniu, przemysłanie za plecami przeciwników będzie jednym ze sposobów zabawy w trybie fabularnym. Ale na razie nie wiadomo, czy chodzi o wyreżyserowane sekwencje jak chodzenie w śnieżycy w Modern Warfare 2, czy jednak możemy spodziewać się większej swobody działania.

Wyścig strzelców

Eurocom mieli ułatwione zadanie, tworząc remake na Wii, bo właściwie nie mieli konkurencji. Co innego na Xboksie 360 i PlayStation 3, gdzie FPSów jest aż za dużo. Żeby mieć szanse w tak ostrej rywalizacji, developer musiał ostro pracować nad doszlifowaniem sztucznej inteligencji i podkręceniem grafiki, a podobno zadbał także o to, by gra śmigała w stałych sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Zatrudniono nawet dublera Craiga na sesję motion-capture, by nowy wirtualny Bond jak najwierniej przypominał aktora. To nic, że i tak przez większość czasu nie będzie go widać na ekranie. Może chodziło o zarejestrowanie skomplikowanych ruchów rękoma przy wykańczaniu przeciwników?

Żarty i złośliwości na bok. Kaxi wysoko ocenił remake na Wii, bo aż na 8.7, więc nawet jeśli Reloaded nie będzie tym, czego oczekiwałby każdy fan Rare i „prawdziwego” Goldeneye, to i tak spodziewamy się co najmniej bardzo dobrej gry. Eurocom już potwierdzili, że znają się na rzeczy i sprawiają wrażenie pewnych siebie. Poradzą sobie? Muszą, bo inaczej skończą jak Bizarre Creations, na dnie rzeki w betonowych butach. //Mielu



Jeśli śledziliście losy remake'a Goldeneye stworzonego przez Eurocom na Wii, to wiecie, że Brosnana zastąpiono Danielem Craigiem

w oryginale. Zostaną one podzielone na cztery grupy, według trybów: Assault, Stealth, Elimination i Wave Defence. Łatwo wywnioskować, o co będzie chodziło – walka z przeciwnikami na czas, ciche eliminowanie zagrożenia na czas. W ostatnim trybie nie będzie chodziło tylko o przeżycie starć z nacierającymi falami przeciwników, a także o obronę kilku punktów na mapie. Autorzy zapowiadają rozbudowane opcje modyfikowania ustawień i dostosowywania rozgrywki do własnych potrzeb. Da się zmienić zasady zabawy, niemal tworząc nowe tryby i konkretnie wydłużając żywotność gry.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

- 1 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2011 PS3 Konami
- 2 Atelier Meruru: The Alchemist of Arland 3 ..PS3 Gust
- 3 Steins;Gate PSP Kadokawa
- 4 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D ...3DS Nintendo
- 5 Danball Senki PSP Level 5
- 6 Tales of the Abyss 3DS Namco Bandai
- 7 Super Street Fighter IV: Arcade Edition.....Multi Capcom
- 8 L.A. Noire Multi Rockstar
- 9 Taiko no Tatsujin Portable DX.....PSP Namco Bandai
- 10 Gundam Memories: Tatakai no Kioku PSP Namco Bandai



► Lato. Nuda, nic się nie dzieje. Nic się nie sprzedaje. Oprócz kultowej serii baseballowej, która zawsze dobrze sobie radzi. A poza nią? Zaskakująca pozycja L.A. Noire. Rzadko gry spoza Japonii tak wysoko plasują się na liście. Dominują handheldy.

USA

- 1 NCAA Football 12 Multi EA
- 2 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D ...3DS Nintendo
- 3 Zumba Fitness.....Multi Majesco
- 4 Mario Kart Wii.....Wii Nintendo
- 5 L.A. Noire Multi Rockstar
- 6 Call of Duty: Black Ops.....Multi Activision
- 7 Wii Sports Resort.....Wii Nintendo
- 8 Wii Sports Wii Nintendo
- 9 Just Dance 2 Wii Ubisoft
- 10 F.E.A.R. 3 Multi Warner Bros.



► Zumba Fitness gorsza od Okaryny? Tak powinno być. Popularność gry Nintendo można wyjaśnić... brakiem innych świetnych gier na 3DSa. Gry ruchowe jak zwykle popularne, a rządzi gra o tym dziwnym sporcie, którego nigdy w Europie nie zrozumiemy.

UK

- 1 Zumba Fitness.....Multi 505 Games
- 2 LEGO Pirates of the Caribbean.....Multi Disney
- 3 DIRT 3 Multi Codemasters
- 4 Transformers: Dark of the Moon.....Multi Activision
- 5 Cars 2 Multi Disney
- 6 L.A. Noire Multi Rockstar
- 7 Call of Juarez: The Cartel Multi Ubisoft
- 8 Brink Multi Bethesda
- 9 FIFA 11 Multi EA
- 10 F.E.A.R. 3 Multi Warner Bros.



► Wystarczy Brytyczków na chwilę spuścić z oczu, by rzucili się na Zumbę Fitness. Ale sami spojrzcie, jakie gry trafiły na listę. Widać, że są wakacje i okres posuchy. Cieszy jak zawsze wysoka pozycja polskiej gry. The Cartel to fajna strzelanka.

POLSKA (Ultima)

- 1 Call of Duty: Black Ops Multi Activision
- 2 Assassin's Creed: Brotherhood PS3 Ubisoft
- 3 Eye Toy Play Hero PS2 Sony
- 4 Far Cry 2 PS3 Ubisoft
- 5 Metroid: Other M.....Wii Nintendo
- 6 Call of Juarez: The Cartel.....Multi Ubisoft
- 7 nieSławny: inFamous 2 PS3 Sony
- 8 White Knight Chronicles 2.....PS3 Sony
- 9 Child of Eden X360 Ubisoft
- 10 Shadows of the Damned.....Multi EA



► Child of Eden i Shadows of the Damned w top 10? Mizuguchi i Suda powinni przyjechać do Polski, zobaczyć gdzie mają prawdziwych fanów. Poza tym nadrabiamy zaległości. Wysoka pozycja WK2 pokazuje, że posiadacze PS3 cierpią na niedosyt RPG.

Koniec marzeń i nadziei fanów Shenmue? Pod koniec roku Yu Suzuki odejdzie z SEGI... Sony: "Sorcery jest wciąż w produkcji"...

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER, NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

J.A.S.F. JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Evolved Games
Developer: Trickstar Games



W tym roku na konsolowym niebie pojawi się myśliwiec, który rzuci wyzwanie serii H.A.W.X. oraz Ace Combat i powalczy o dominację w przestworzach. J.A.S.F. nie nauczy Was pilotażu, gdyż będzie nieskalany elementami symulacji, choć w grze znajdzie się kilkadziesiąt licencjonowanych maszyn. Po ludziach pracujących nad Heroes of the Pacific oraz Heroes Over Europe spodziewaliśmy się poważnego podejścia do lotnictwa, ale ich oryginalne studio upadło, więc „zręcznościowy symulator” może być lepszym pomysłem. Gracze z pewnością docenią multiplayer dla 16 graczy oraz kooperację w kampanii dla 4 pilotów. We wrześniu polatamy nad obszarem, który według twórców ma ponad 65 tysięcy kilometrów kwadratowych. ■

STAR TREK

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Paramount Digital Ent.
Developer: Digital Extremes



Ojcowie Unreal Tournament, Dark Sector i wychodzącego z mroku The Darkness II dostali zlecenie na zapalenie luki pomiędzy dwoma filmami z serii Star Trek. Tym z 2009 roku i tym, który zobaczymy dopiero w 2012. Nie będzie więc to typowy wyciągacz kasy od fanów powtarzający fabułę filmu. Gra od pierwszych zwiastunów przypomina Mass Effect i na dobrą sprawę będzie jego kopią, choć nie zabraknie tu również poziomów z zerową grawitacją w stylu Dead Space. Poza tym sporo czasu spędzimy za osłonami, ostrzeliwując wrogów. W Star Trek najważniejsza ma być kooperacja dwóch graczy, którzy wcielą się w Kirka i Spocka. Standardowo dla ST trzeba będzie uratować galaktykę przed tajemniczym zagrożeniem. ■

UNEARTHED: TRAIL OF IBN BATTUTA

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: -
Developer: Semaphore



Wszyscy w redakcji czekamy na Uncharted 3: Oszustwo Drake'a, ale gra Naughty Dog będzie musiała rywalizować o serca graczy z Unearthed: Trail of Ibn Battuta. W branży gier kopiowanie cudzych pomysłów nie należy do rzadkości, ale to i tak bezprecedensowy przypadek. Unearthed to przygodówka, która nie tyle wzoruje się na dziele Naughty Dog, co podkłada wszystkie rozwiązania z przygód Drake'a. Łącznie z głównym bohaterem, jego towarzyszami, pomysłem na rozgrywkę i podobną nazwą gry. W tym momencie podtytuł Oszustwo Drake'a nabiera więc nowego znaczenia. Nie udało się jedynie skopiować jakości oprawy graficznej. We wrześniu sprawdzimy czy awanturnik Faris Jawad choć raz zapunktuje na ringu z Nathanem Drake'iem. ■

SONIC GENERATIONS

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360, 3DS
Wydawca: SEGA
Developer: Sonic Team



Sega postanowiła uczcić dwudziestolecie serii Sonic, wydając przygody dwóch niebieskich jeźców. Tego klasycznego i współczesnego. Nie chodzi jednak tylko i wyłącznie o możliwość wcielenia się w dwie maskotki Segi, ale tak naprawdę o dwie gry. Starszy jeździec biega bowiem w starszyskolnym 2D, a młodszy w nowoczesnym 3D. W ten sposób Sega nagradza fanów za dwudziestoletnie wsparcie najszybszego bohatera gier, przypominając dwa odmienne style rozgrywki. Powrót do przeszłości nie oznacza jednak, że gra będzie wyglądała archaicznie, gdyż zarówno młody jak i stary jeździec pobięga po planszach w pięknym HD. A jak to się stało, że bohaterowie mogli się spotkać? Wszystko za sprawą dziur w czasie, które trzeba załatać. ■

OF ORCS AND MEN

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360, 3DS
Wydawca: Focus Home Interactive
Developer: Cyanide Studio



Po wiekach wyzysku orkowie powracają w glorii i chwale i występują w głównych rolach w Of Orcs and Men. Bohaterowie gry – potężny ork, łamiący kręgosłupy jak gałązki i zwinny goblin, znający prastare zaklęcia – połączą siły w epickiej podróży. Ich zadaniem jest zamordowanie Imperatora i wywołanie chaosu w ludzkich królestwach. Jako, że będzie ich tylko dwóch, będą musieli ściśle współpracować i pomagać sobie zarówno w walce, jak i przy rozwiązywaniu zagadek. Ork ma pełnić funkcję tarana, biorąc na siebie większość ciosów, a goblin pozostanie w cieniu, atakując przeciwników z zaskoczenia. Zieloni herosi będą przez całą grę zdobywali punkty doświadczenia i rozwijali swoje zdolności. Mordowanie ludzi rozpoczniemy w 2012 roku. ■

TRIBES: ASCEND

Konsola: Xbox 360
Wydawca: -
Developer: Hi-Rez Studios



Seria Tribes zadebiutowała na pecetach w 1998 roku i tylko raz zdradziła swoją ojczystą platformę. W Tribes Aerial Assault graliśmy na PlayStation 2, a teraz szykuje się kolejny skok w bok. Tym razem na konsoli Microsoftu. Ascend to multiplayerowa strzelanina, która wzoruje się na serii Halo, dostarczając na pole walki futurystyczne pojazdy, statki kosmiczne i jetpacki. Areny mają być olbrzymie i w większości przypadków otwarte, a rozgrywka będzie polegała przede wszystkim na klasycznych zmaganiach zespołowych. W grze nie zabraknie także klas postaci, rankingów i różnorodnego arsenału broni. Tribes: Ascend będzie działał na Unreal Engine 3.0 i to widać na pierwszych materiałach – grafika prezentuje się doskonale. ■

THE WAR OF THE WORLDS

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: -
Developer: Other Ocean Interactive



Na podstawie powieści Wojna Światów powstało wiele gier, choćby strategia na PSX, a kolejna z nich będzie platformówką, której akcja będzie rozgrywała się w Londynie w trakcie ataku kosmitów. Producent chce by gra wyglądała mrocznie, dlatego cofnął się do 1950 roku i wykorzystał wizję filmowców, którzy sześćdziesiąt lat temu stworzyli pierwszą kinową adaptację The War of the Worlds. Główny bohater będzie musiał przeżyć na polu bitwy, którym stał się Londyn i odnaleźć swoją rodzinę. W rolę narratora opisującego wydarzenie wcielił się Patrick Stewart. Tę samą funkcję pełnił w ostatniej Castlevanii i wypadł bardzo dobrze. Jesteśmy dobrej myśli, bo Other Ocean mają na koncie udany remake Symphony of the Night. ■

PAYDAY: THE HEIST

Konsola: PlayStation 3
Wydawca: SOE
Developer: Overkill Software



Napady na banki widzieliśmy w wielu filmach i grach. W ostatnich latach najsłynniejsze z nich w GTA IV oraz Kane & Lynch, ale w Payday: The Heist okradanie skrytek bankowych to motyw przewodni rozgrywki. Ta strzelanina skoncentruje się na współpracy maksymalnie czterech graczy, którzy będą rabowali pieniądze lub odbijali więźniów z policyjnych konwojów. I nie chodzi tu tylko o sprawne pociąganie za spust, ale wzajemne osłanianie się, kontrolowanie zakładników, czy łamanie zabezpieczeń. W sumie do wykonania będzie sześć robót (zadań). Wraz z postępem gry do akcji wkroczą agenci FBI, zastępujący niemrawych krawężników, a nawet oddziały SWAT. Poradzimy sobie z nimi dzięki bogatemu arsenale broni i gadżetów. ■

Mike Capps, szef Epic: "Nie zarobiliśmy na Bulletstorm"... Media Molecule odpocznę od LittleBigPlanet i skupię się na nowych pomysłach...

AERO CROSS

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Namco Bandai
Developer: Namco Bandai



Namco Generations to projekt, w ramach którego zostały już wydane dwa klasyczne tytuły, czyli Pac-Man Championship Edition DX i Galaga Legions DX. Teraz dołączy do nich remake Metro Cross z 1985 roku. Zasady Aero Cross przypominają nieco recenzowane w tym numerze Backbreaker Vengeance, bowiem zabawa polega na bieganiu przed siebie i omijaniu przeszkód. Tyle że tutaj trzeba będzie skakać nad murkami, wybić się z platform lub wymijać obiekty, ślizgając się na deskorolce w stylu tej z „Powrotu do przyszłości”. Warto dodać, że to podwójny remake, gdyż pierwszy został wydany dwa lata temu w ramach Namco Museum. Tym razem jednak całkowicie zmieniono oprawę graficzną i wybrano futurystyczny klimat. ■

REALMS OF ANCIENT WAR

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Focus Home Interactive
Developer: Wizarbox



Jak wyglądałby dzisiaj świat, gdy Blizzard nie podpalił go swoim Diablo? Tłumy naśladowców dobijają się do bram naszych konsol, przekazując sobie z rąk do rąk ogień i pomysły z najpopularniejszego hack'n'slasha na naszej planecie. Najnowszy z nich nazywa się Realms of Ancient War i zaprasza graczy do krainy, w której dzieje się na tyle źle, że bez heroicznych bohaterów (kilka klas postaci do wyboru) nie uda się przywrócić porządku i sprawiedliwości. Najlepiej by było ich dwóch, gdyż w grze możliwa będzie współpraca dwóch osób. Na śmiałków czeka trzydzieści różnorodnych poziomów wypełnionych tysiącami nieprzyjaciół. Standardowo dla gatunku nie zabraknie drzewek umiejętności i zbieractwa przedmiotów. ■

DISHONORED

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Arkane Studios
Developer: Bethesda



Corvo, legendarny zabijaka i osobisty strażnik cesarzowej, zostaje oskarżony o jej zabójstwo. Z pomocą graczy będzie musiał dowieść swojej niewinności i wymordować spiskowców, którzy zabili jego szefową. Aktu zemsty dokona wywijając mieczami, strzelając z broni palnej i korzystając z mistycznych mocy. Nie jest to jednak bezmyślny rębajło, gdyż potrafi ukryć się przed przeciwnikami, zastawić na nich pułapki albo przywołać zwierzęta, by odwrócić ich uwagę. I przy okazji musi pamiętać o cywilach, gdyż gra będzie zapamiętywała jego dobre i złe zachowania, które mogą mieć bezpośredni wpływ na fabułę i świat Dishonored. Świat stworzony przez artystów pracujących choćby nad Arx Fatalis, Deus Ex i Half-Life 2. ■

THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE

Konsola: Xbox 360, Wii
Wydawca: Ubisoft
Developer: Ubisoft



Michael Jackson: The Experience, choć nisko oceniany sprzedaje się doskonale na całym świecie. Ubisoft podchwycił temat i teraz proponuje konsolowym tancerzom i śpiewakom The Black Eyed Peas Experience. Nie jest to może tak gorąca marka, jak w przypadku poprzedniej gry, ale bez wątpienia lepiej zna ją współczesna młodzież, która na imprezach z pewnością chętnie zatańczy przy I Gotta Feeling, Meet Me Halfway, Rock That Body, Let's Get It Started, czy Hey Mama. W tej części będzie też można śpiewać, a nie tylko tańczyć. Zmianie ulegnie również oprawa graficzna, która przypomina teraz Dance Central. Wzorem Michael Jackson: The Experience na ekranie zobaczymy nie tylko tancerzy, ale i gracza. A gdzie wersja na PS3? ■

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Namco Bandai
Developer: CyberConnect 2



W Ultimate Ninja Storm graliśmy dziećmi, a w Ultimate Ninja Storm 2 nastolatkami. Niestety manga nadal nie pokazała nam herosów w ich dorosłych wcieleniach i prawdopodobnie nigdy nie pokaże, więc CyberConnect 2 wpadli na genialny pomysł, by połączyć pierwszą i drugą część, tworząc Ultimate Ninja Storm Generations. Młody Naruto będzie mógł powalczyć ze swoją starszą wersją, a my przekonamy się, który z nich głośniej krzyczy „Rasengan!”. Generations wstępnie zapowiada się na odgrzewany kotlet, ale zobaczymy również kolejne wydarzenia z mangi, jak choćby walkę Sasuke i Raikage. Producent zapowiada także odświeżony i unikalny tryb multiplayer, którzy zachwyci fanów Naruto. Również tych redakcyjnych. ■

DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: Namco Bandai
Developer: Spike



Dragon Ball Game Project Age 2011, to kontynuacja serii Tenkaichi z poprzedniej generacji. Gra będzie opierała się na wydarzeniach z Dragon Ball Z, choć nie zabraknie niespodzianek z Dragon Ball GT, proponując fanom zmieniony w stosunku do poprzednich części tryb fabularny. Poprawie ulegnie oprawa graficzna otoczenia oraz samych wojowników. Areny będą podatne na zniszczenia, co nie powinno dziwić skoro najpotężniejsze ataki niszczyły w serii telewizyjnej całe planety. System walki ma być prostszy, tak by poradzić sobie z nim gracze w każdym wieku, a bohaterów będzie można do woli przebierać, cesać i uczyć nowych kombinacji. Pojawia się też przeciwnicy piętnaście razy więksi od wojowników. ■

NBA 2K12

Konsola: PlayStation 3, Xbox 360
Wydawca: 2K Sports
Developer: Visual Concepts



NBA 2K11 to jedna z najwyżej ocenianych gier w zeszłym roku i równocześnie największy sukces sprzedażowy 2K Sports. Nic w tym dziwnego skoro na jej okładce pojawił się jeden z najlepszych sportowców wszech czasów, czyli Michael Jordan. Gracze docenili unikalny tryb z gwiazdą NBA w roli głównej, ale na razie nie wiadomo, czy w kolejnej edycji pojawi się podobny dodatek. Wiadomo natomiast, że zabawa ma przede wszystkim koncentrować się na finałach NBA. Potwierdził to pierwszy zwiastun, który zaprezentowano w przerwie finałowego meczu pomiędzy Dallas Mavericks a Miami Heat. 2K12 ma oddać klimat tych emocjonujących zmagani, wprowadzając wiele elementów z transmisji telewizyjnych i tworząc sportowe widowisko. ■

SAINT SEIYA SANCTUARY BATTLE

Konsola: PlayStation 3
Wydawca: Namco Bandai
Developer: Namco Bandai



Dragon Ball i Naruto mają liczne grono fanów w Polsce, ale miłośników Saint Seiya, znanych u nas jako Rycerze Zodiaku, można policzyć na palcach jednej ręki. Być może ich liczba zwiększy się dzięki bijatyce, która pojawi się w Europie w 2012 roku. Historia Sanctuary Battle przypomni walki z dwunastoma Złotymi Rycerzami, które dzielni wojacy toczyli, by uratować piękną Atenę. Bohaterowie będą korzystali z mocy i umiejętności, które wszyscy trzej miłośnicy serii doskonale znają z kreskówek i komiksów, a kolejne wygrane podniosą ich poziom doświadczenia i odblokują najmocniejsze ciosy. Poza główną linią fabularną przygotowano alternatywne historie w stylu „co by było, gdyby”. Zachowano japońskie głosy aktorów. ■

Solomon Grundy dotoczył do grona przeciwników Batmana w Arkham City... THQ będzie wydawcą konsolowego Wiedźmina 2...

W roku 2007 badacze odkryli w BioWare pozostałości starożytnych, pozaziemskich erpegów. Owe tajemnicze artefakty ujawniły zdumiewające, nowe pomysły, które pozwoliły podróżować do najdalszych gwiazd. Podstawą tej niesamowitej technologii była siła kontrolująca czas i pieniądze graczy. Nazwali ją największym odkryciem w historii ludzkości. Galaktyczne cywilizacje nazywają ją jednak...

DROGA DO GWIAZD

MASS EFFECT

Mam nadzieję, że pamiętacie początek Mass Effect. Niewielu graczy spodziewało się wówczas, że będzie to zabójca japońskiej myśli erpegowej. BioWare udało się to, co wydawało się niemożliwe. Cały gatunek zo-

stał pchnięty – dosłownie i w przenośni – w kierunku gwiazd. Obecna generacja konsol jako jedyna w historii nie została opanowana przez JRPG. Producenci z Kraju Kwitnącej Wiśni nie byli w stanie opanować cudzych lub stworzyć własnych silników graficznych. Nie udało im się też wyjść poza liniowe schematy fabularne i archaiczne mechanizmy rozgrywki, które powtarzają od kilku dekad. I w sumie nic dziwnego, że ewolucja gatunku dokonała się właśnie w Kanadzie. Pecetowi weterani zasłynęli dzięki pierwszej i drugiej części Baldur's Gate oraz Neverwinter Nights. Ich pierwszy konsolowy przyczółek również został zdobyty z marszu. Star Wars: Knights of the Old Republic i Jade Empire były rewolucyjnymi grami, choć wizje BioWare nieco prze-rosty możliwości techniczne pierwszego Xboxa. Dopiero na kolejnej konsoli Microsoftu udało im się stworzyć cały wszechświat. Problem w tym, że kontynuacja Mass Effect, wydana pod skrzydłami Electronic

FINAL FANTASY

Derek Watts przyznał, że wielką inspiracją przy projektowaniu świata Mass Effect był dla niego film Final Fantasy: The Spirits Within. Choć Squaresoft niemalże zbankrutowali przy jego produkcji i niedługo potem zamienili się w Square Enix, to BioWare zakochali się w pancerzach żołnierzy, a także statkach i pojazdach. Pierwsze szkice Normandii opierały się właśnie na pomysłach z Final Fantasy: The Spirits Within. I szkoda tylko, że widzowie i fani Final Fantasy nie docenili filmu.

Arts, zawiodła fanów RPG. Teraz wszyscy zastanawiają się, czy trzecia część trylogii będzie jedynie strzelaniną z rozbudowanymi statystykami postaci, czy też powróci do założeń oryginału. Dlatego przyglądamy się ewolucji serii i podsumowujemy informacje o Mass Effect 3.

ZIEMIA POTRZEBUJE BOHATERA

Shepard nie miał lekkiego życia w pierwszej części gry. Został pierwszym (to oficjalna wersja) ludzkim Widmem, co oznaczało, że był jak Minister Spraw Zagranicznych Ziemi. Jego zachowania odbijały się na pozycji całego gatunku w galaktyce. I na każdym kroku musiał potwierdzać swój statut, bo obce rasy nie chciały uwierzyć, że doszło do takiego precedensu. Pod koniec Mass Effect był już żywą legendą, bo uratował Cytadelę. BioWare brutalnie go przełamali w Mass Effect 2, doprowadzając do jego śmierci i odrodzenia. W ten sposób udało im się uzasadnić wyzerowanie jego poziomu doświadczenia. Zmieniła się też jego rola. Z bohatera stał się antybohaterem, gdyż po zmartwychwstaniu przyłączył się do organizacji terrorystycznej. I musiał wszystkim dookoła potwierdzać, że żyje. W Mass Effect 3 nie straci pamięci, bo tym razem BioWare nie chcą restartować jego zdolności. To

Praca utalentowanego Patryka Olejniczaka, który wygrał międzynarodowy konkurs i będzie współpracował z BioWare. Więcej pod adresem: www.garrettartlair.blogspot.com



Szowinistyczne świnię z BioWare w końcu przypomniały sobie, że 18% graczy wybrało Sheparówną i bohaterka pojawi się na okładce edycji kolekcjonerskiej.



WRÓG PUBLICZNY

Pierwsza część trylogii miała znacznie lepiej poprowadzoną fabułę niż druga. Głównie za sprawą niegodziwego, nienawidzącego ludzi Sarena. Od czasu Final Fantasy VII wiadomo, że pościg za głównym złym dodaje grze rumieńców. Saren do spółki z Gethami był siłą napędową Mass Effect. W drugiej części pojawiły się bezimienne marionetki, a dynamika historii zwolniła z powodu wiecznych problemów członków załogi Normandii. Na szczęście fabuła Mass Effect 3 ponownie przyspieszy oraz wprowadzi co najmniej dwóch „szefów”. Człowiek Iluzja być może nie będzie najtwardszym skurczybykiem w galaktyce, ale odnalezienie go może być nie lada wyzwaniem. Podobnie jak walka z jego doborowymi oddziałami. Nie zapominajmy też o Żniwiarzach. Wiadomo, że – podobnie jak Gethów – nie da się wytłuc ich wszystkich, dlatego czekamy na walkę z najpotężniejszym z nich. Armia bez dowódcy powinna szybko stracić cybernetyczne morale.

INFO

DEVELOPER: BOWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 6 MARCA 2012
KONSOLA: PS3, XBOX 360

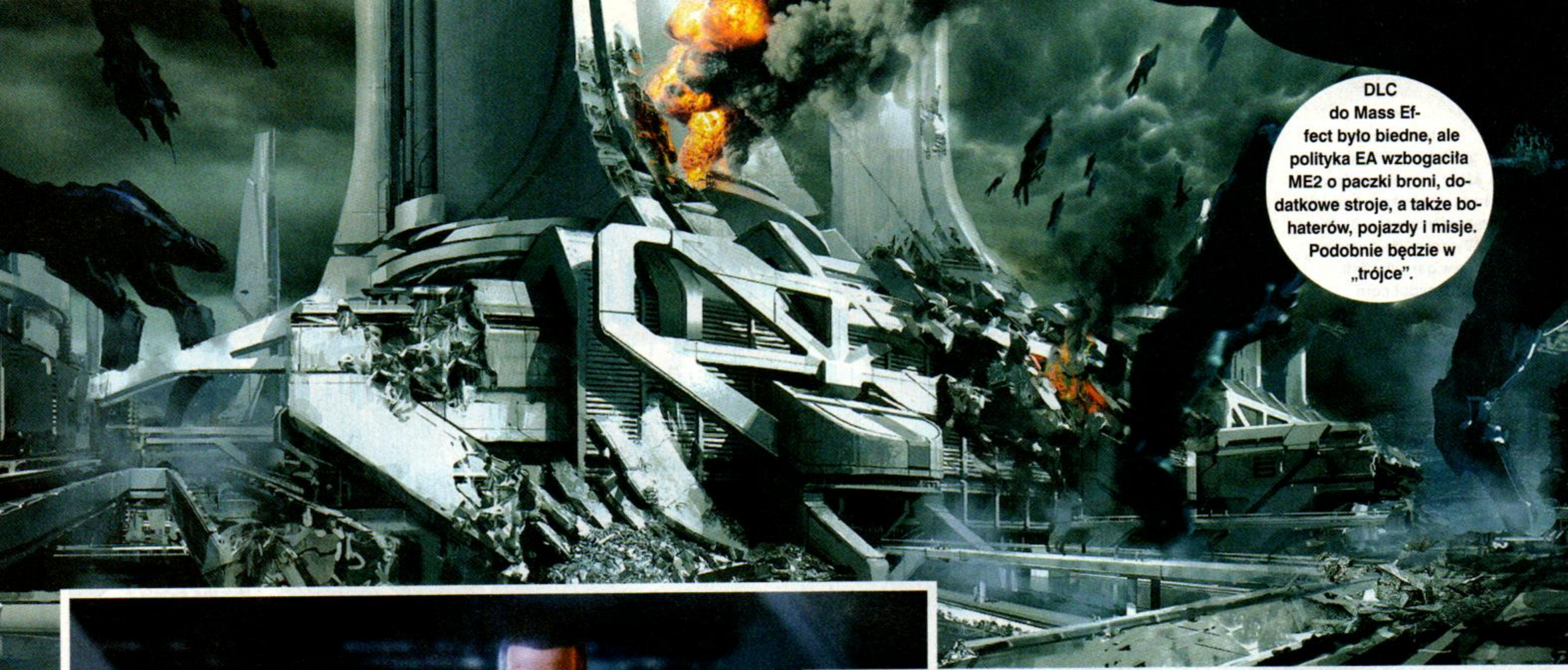
zakończenie trylogii i bohater od początku może, a na dobrą sprawę musi być potężny, by powstrzymać inwazję Żniwiarzy. Zdobywając punkty doświadczenia w trakcie rozgrywki będzie mógł wielokrotnie zmieniać lub rozwijać moce i zdolności, dzięki czemu nie zostanie zahamowany jego rozwój. A tłumaczyć się będzie z zagłady kilku planet, do której doprowadził w ostatnim DLC, opóźniając inwazję Żniwiarzy. Dla jednych to zbawca, a dla innych zabójca, czyli powtórzony zostanie motyw zarówno z pierwszej jak i drugiej części. Shepard będzie też mógł w końcu wygłosić kwestię, którą układa od 2007 roku: „A nie mówiłem, że nadejdzie zagłada całego życia w galaktyce?”. Żniwiarze pojawili się w ME w jego wizjach, w które nikt nie chciał uwierzyć. Sheparda zaczęto brać na poważnie dopiero, gdy jeden z nich zrujnował Cytadelę i rozniósł w pył jej flotę. Niestety w ME2 politycy sfalszowali rzeczywistość. Jedynie wrak jednego z prastarych Żniwiarzy przypominał z kim tak naprawdę będziemy walczyli. Z tej perspektywy można uznać, że komandor poniósł porażkę, gdyż galaktyka nie przygotowała się do wojny. Na szczęście przemysł zbrojeniowy kwitnie w BioWare.

IDZIEMY NA WOJNĘ

Nikt już nie próbuje udawać, że Mass Effect 3 nie będzie strzelaniną. Skoro to pociąganie za spust ma być fundamentem rozgrywki, to warto skopiować kilka mechanizmów choćby z Gears of War. Christina Norman, producentka z BioWare, zauważyła, że walka w ME2 sprowadzała się do zajęcia właściwej pozycji i pozostania w ukryciu do zakończenia wymiany ognia: „W ME3 pole walki będzie bardziej dynamiczne, będzie się zmieniać”. Si wrogów pozwoli im na akcje zespołowe, a nie jedynie bronienie ustalonych pozycji. Poza tym pojawią się nowe sposoby walki z nimi. Gracz będzie mógł zmniejszyć mobilność np. pancerzy bojowych, celując w nogi lub strzelając w szybkie pilota, by go zabić i przejąć maszynę. O takich cudach mogliśmy tylko pomarzyć walcząc w pierwszej części z Gethami, a miło byłoby pokierować ich najpotężniejszymi kolosami. Zresztą w temacie przeciwników pojawi się więcej niespodzianek. Syntetyczne truposze z ME doczekają się nowych wersji w ME3 – np. Batarian przetrawiony przez technologię Gethów, to teraz Cannibal, który może pożerać zwłoki i regenerować energię. I nie zapominajmy o samych Żniwiarzach, wśród których pojawią się również mniejsze (niż czterokilometrowe) jednostki, z którymi dojdzie do bezpośrednich starć. Jak je przeżyć?

Pomoże choćby przewrót umożliwiający szybsze przemieszczanie się pomiędzy ostnami. Shepard nauczy się też w końcu skoku i nie będzie musiał najpierw przycupnąć przy murku, by po chwili wdrapać się na niego. Będziemy mogli przejść z punktu A do punktu B sprawniej i bez wystawiania się na ostrzał nieprzyjaciela. Norman podkreśla, że ME i ME2 bardzo różniły się w zakresie walki, ale system w trzeciej części będzie ewolucją tych pomysłów, co oznacza, że pojawią się usprawnienia. Zmieni się choćby walka wręcz. W pierwszej części nie miała ona w ogóle sensu, w drugiej jedynie klasa Vanguard sprawdzała się na krótkim dystansie. W trzeciej uderzenie z kolby zostanie

DLC do Mass Effect było biedne, ale polityka EA wzbogaciła ME2 o paczkę broni, dodatkowe stroje, a także bohaterów, pojazdy i misje. Podobnie będzie w „trójce”.



REKRUTACJA DO DRUŻYNY

Na przykładzie członków drużyny widać jak zmienia się cała seria. Liara T'Soni była nieśmiałym typem naukowca. Śmierć matki i poszukiwanie Sheparda (historia znana z komiksu) kompletnie ją zmieniły. Tak bardzo, że w DLC do ME2 przejęła rolę Handlarza Cieni. Niewinna Asari stała się jedną z najpotężniejszych postaci w galaktyce. Z kolei Wrex uspokoił się i zjednoczył klany, a Garrus porzucił ścieżkę prawa, zamieniając się w mściciela. Członkowie drużyny, a nawet drugoplanowi NPC zmieniają się i w ME3 zobaczymy jak zachowują się w obliczu wojny. Czy tak jak Mordin wykorzystają walkę ze Żniwiarzami, by odkupić winy? Genialny Salarian powrócił w demie z E3 i narażał życie, by ocalić ostatnią nadzieję rasy Krogan, których doprowadził przecież na skraj zagłady. Z kolei Anderson, były dowódca Sheparda, po odegraniu sporej roli w jedynce i malutkiej w dwójce, dołączy do drużyny i pokaże, że nie zardzewiał po oddelegowaniu do pracy biurowej w Cytadeli.

dotyków) z ME, ale też zmienianie ich wyglądu z wykorzystaniem intuicyjnego interfejsu z ME2. Podobnie ma być z granatami. W pierwszej części ciężko było z nich korzystać, w dwójce wróciły jako unikalne moce postaci (Kasumi Goto, Zaeed Massani), a w trójce będzie i tak i tak. Shepard użyje ich, by rozwalić np. tarcze specjalnych jednostek Cerberusa, a Garrus Vakarian będzie miał specyficzną zdolność zwiększającą ich siłę rażenia.

MASS EFFECT 4

Greg Zeschuk i Ray Muzyka, założyciele BioWare, nie zamierzają wyrzucić marki Mass Effect do kosza. Shepard zakończy swoją przygodę w trzeciej części trylogii, ale to nie koniec świata. Panowie przyznali, że w tym momencie wszystkie siły skupiają się na dokończeniu ME3, ale w przyszłości pojawiają się kolejne gry. Możliwości jest bardzo dużo, a skoro graczom spodobał się wszechświat wykreowany przez BioWare, to kolejne projekty są tylko kwestią czasu. I oby były lepsze od Mass Effect Galaxy.

zastąpione holograficznym ostrzem. Wystarczy przytrzymać przycisk i naładować odpowiednik Energy Sword z Halo, by zniszczyć osłonę przeciwnika, a jeżeli jej nie ma, to powalić go jednym ciosem. Omni Blade, który dzierży Shepard na naszej okładce, będzie miał różne zastosowanie w zależności od klasy. Corey Gaspur, producent ME3 obiecuje, że dzięki nowej zabawce: „Możecie schować się i wysłać swoją drużynę do walki, rozgrywając pojedynek taktycznie, albo rzucić się do walki na krótkim dystansie”.

Powróci też możliwość rozbudowy karabinów, choć w nieco zmienionej formie. W ME puste sloty można było wypełnić stabilizatorami, czy reduktorami odrzutu. Ciężko było jednak wybierać pomiędzy dziesiątkami dodatków i setkami rodzajów pocisków (zapalające pierwszego, drugiego i piętnastego poziomu, radioaktywne siódmego itp.). W drugiej części zrezygnowano z nich na rzecz specyficznych mocy postaci (amunicja przebijająca pancerze lub osłony) i dodano rozbudowane zarządzanie elementami pancerza. Z tych dwóch pomysłów wyklut się nowy, czyli grzebanie w ustawieniach broni (maksymalnie pięć

PRAWIE JAK RPG

Zmiany w systemie walki sugerują, że producent nadal korzysta z oryginalnych pomysłów z 2007 roku, ale stale je rozwija. Widać to doskonale na przykładzie organizacji Cerberus. W pierwszej części poznali ją jedynie zaciekli gracze, którzy przeczesywali galaktykę planeta po planecie, natrafiając na ich przerażające eksperymenty. Niestety wątek urywał się, a wieść niesie, że BioWare nie zdążyli go dokończyć przed premierą gry. W drugiej części Cerberus okazał się nieoczekiwanym sprzymierzeńcem, awansując do pierwszej ligi. Tymczasem w ME3 organizacja podpisuje pakt z diabłem i próbuje zabić Sheparda, ściągając Normandię. Najbardziej rozpoznawalny statek w uniwersum Mass Effect również zostanie przebudowany. Wiadomo, że Przymierze przejęło go i rozebrało na części, podkradając technologię. Normandia zostanie więc lekko odświeżona pod względem wyglądu, ale jej rola nie zmienia się od pierwszej części. Tutaj wybierzemy misje, porozmawiamy z członkami drużyny i rozwiniemy zdolności postaci. I w tym momencie dochodzimy do punktu, który najbardziej martwi fanów oryginału. EA nie zależy przecież na nagrodzie dla najbardziej hardcore'owego erpega roku, tylko dotarciu do jak najszerzego grona odbiorców.

Christina Norman może obiecywać nam gruszki na wierzbie mówiąc: „Rozwój postaci pozostanie z grubsza taki sam, ale chcemy rozbudować elementy RPG w stosunku do ME2, kierując się zasadą, że będą one miały znaczenie w walce. Nie chcemy tworzyć nic nieznaczących statystyk”. Niestety David Silverman, szef działu marketingu w BioWare, szybko studzi zapal miłośników tabelki i wykresów: „To nasza największa szansa w tej serii, by



wybić się i stworzyć prawdziwy blockbuster". Silverman uważa, że wojenna tematyka jest idealna dla nowych graczy, bo nie muszą przejmować się poprzednimi częściami i mogą po prostu wskoczyć do świata, w którym trwają batalie na międzygalaktyczną skalę. Nie nazywa on Mass Effect nawet action RPG, a jedynie action adventure. W stosunku do elementów RPG ma zostać zachowany umiar, bo nie chodzi o to, by Shepard rzucał kostkami do gry w trakcie celowania do przeciwnika, ale z drugiej strony BioWare chce, by gracze mogli tworzyć i rozwijać swoich własnych bohaterów. Silverman potwierdza, że zebrano mnóstwo opinii o ME i ME2, sprawdzając, co podobało się graczom, a co niekoniecznie. Przyglądano się również takim markom, jak Gears Of War, Assassin's Creed, Halo i Call of Duty, ale trzeba by wykazać się dużą wyobraźnią, by uznać je za najważniejsze erpegi w ostatnim dziesięcioleciu. Chyba, że zbieranie doświadczenia w multiplayerowych rozgrywkach uznamy za elementy rozwoju postaci. W końcu w pierwszej części ME punkty zdobywało się za każdego pokonanego przeciwnika, co gracze sprytnie wykorzystywali np. masakrując pancerze robotów z działek pojazdu Mako, a później kończąc sprawę na własnych nogach, co gra hojnie wynagradzała kontenerami doświadczenia. W dwójce punkty wpadały za całokształt misji, co doprowadzało do kuriozalnych sytuacji. Wykonując wszystkie misje poboczne i DLC mniej więcej w połowie gry drużyna osiągała maksymalny poziom doświadczenia. Później pozostawało jedynie bawienie się mocami lojalnych członków drużyny. A przecież Casey Hudson, producent ME3, wielokrotnie powtarzał, że: „Najważniejszy jest rozwój postaci”.

Brak konkretów w tym temacie sugeruje, że może być odwrotnie, co nie wyszło przecież na zdrowie Dragon Age II. Obiecane drzewko umiejętności i większy podział na specjalizacje nie nastrajają optymistycznie. Hudson chce, by gracze mogli wybierać pomiędzy szybkością a mocą, atakiem i obroną, czy celnością broni lub zadawanymi przez nie obrażeniami, ale to przecież system z ME2, który pozwalał na mistrzostwo w danej dyscyplinie. Najwyraźniej BioWare wzorują się na perkach z Call of Duty. Otwarcie też chwalą się współpracą z DICE. Rob Blake, projektant dźwięków do ME3, jest zafascynowany serią Battlefield: „Jesteśmy ich wielkimi fanami i wymieniamy się doświadczeniami, choć DICE skupiają się przede wszystkim na dźwiękach broni, a my mamy jeszcze statki kosmiczne i biotyczne moce”. Blake wspomina też o współpracy z producentami Medal of Honor, gdyż w ME dźwięki wystrzałów mają różnić się w zależności od otoczenia, czy wysokości terenu. Team Bondi stworzyli unikalną technologię ze względu na fabułę L.A. Noire, a BioWare rozwodzą się w temacie realistycznych efektów dźwiękowych broni, pomijając choćby informacje o nagraniu głosów aktorów? W ten sposób promuje się rasowe strzelaniny, a nie erpegi.

TO TWOJA DECYZJA

Mass Effect zasłynął ze względu na możliwość podejmowania dobrych, złych, bądź neutralnych decyzji. I faktycznie miały one

WIRTUALNA GALAKTYKA



W pierwszej części odwiedziliśmy wiele pięknych, kolorowych miejsc. Na czele z majestatyczną Cytadelą, która stanowi mozaikę różnorodnych ras i kultur.



Nawet kompleksy badawcze takie jak mroźna Noveria lśniły nowością, choć przeprowadzono w nich przerażające eksperymenty.



W drugiej części poznaliśmy ciemniejsze zakątki galaktyki. Omega nie należy do najbezpieczniejszych miejsc, ale to właśnie tu Shepard zrekrutował Mordina i Garrusa.



Zmieniła się też Cytadela. Po ataku Gethów zaostrożono środki bezpieczeństwa, a przestronne, choć niezbyt funkcjonalne przestrzenie zastąpiono wąskimi uliczkami.



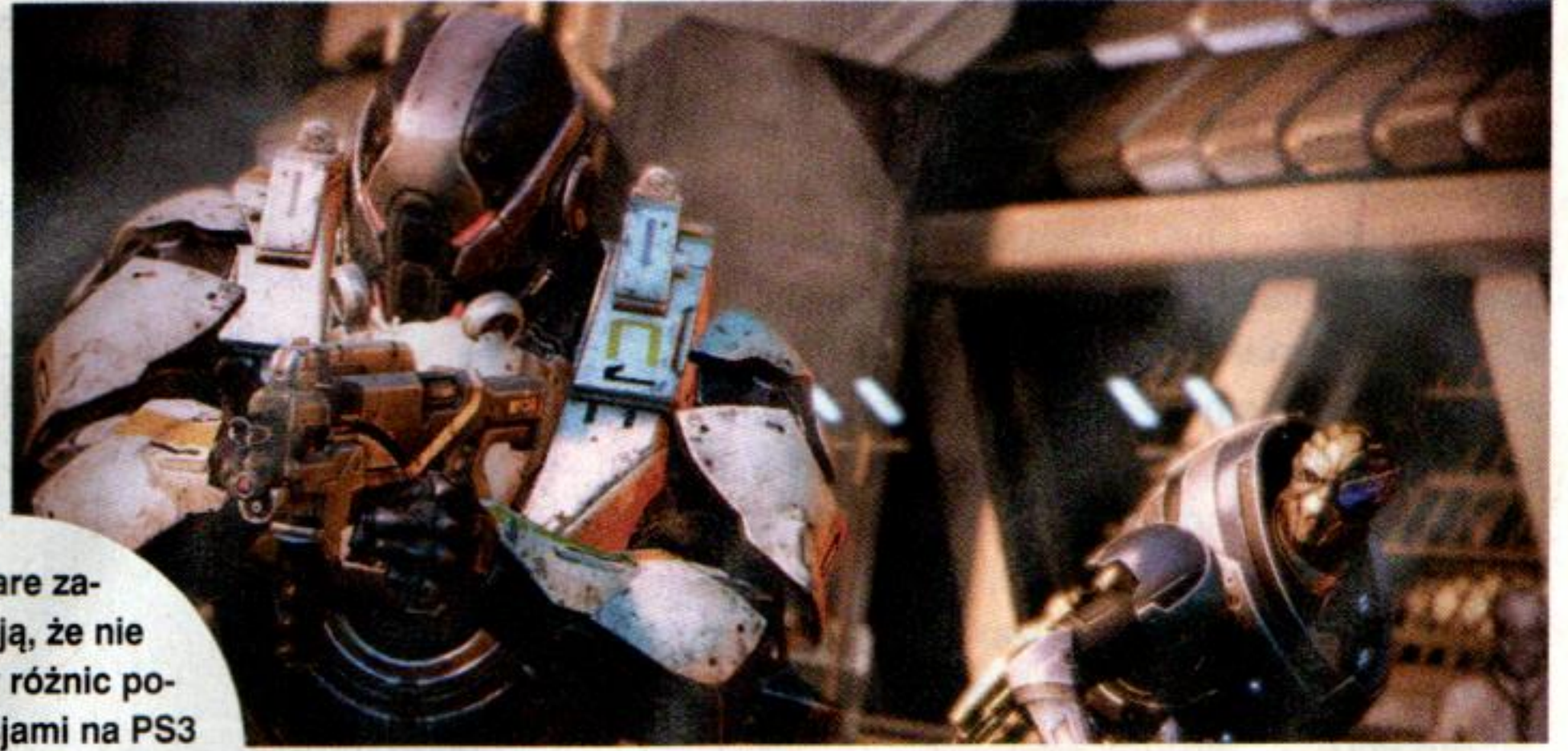
W ME3 polecimy na rodzinne planety Asari, Turian, Salarian i Quarian. Nie zapomnijmy też o wycieczce na Marsa oraz wizycie na Ziemi.

znaczenie. Terrorystów można było przekonać do poddania się lub otworzyć do nich ogień, nie przejmując się zakładnikami. Trzeba też było poświęcić jednego z członków drużyny, by wykonać misję i zdecydować o ratowaniu lub skazaniu na śmierć Radę Cytadeli. Shepard mógł doprowadzić do zagłady rasy Rachni, która w starożytnych wojnach niemalże wytępiła pozostałych mieszkańców galaktyki lub wypuścić jej ostatnią królową na wolność. W drugiej części trzeba było ponieść konsekwencje tych decyzji. ME2 podniósł stawkę, gdyż w samobójczej misji mogli zginąć dosłownie wszyscy członkowie załogi. Wprowadzono też QTE, czyli szybkie przerywanie dialogu poprzez np. wyrzucenie rozmówcy przez okno, czy powstrzymanie Mordina przed zabiciem jego byłego ucznia. Wszystko to jednak będzie niczym w porównaniu do decyzji w ME3. Casey Hudson mówi o poświęceniu na galaktyczną skalę. Ostatnia część trylogii musi być najbardziej spektakularna, dlatego gracze będą podejmowali decyzje, zaczynając od spraw osobistych po losy całych ras. Z kolei Silverman twierdzi, że gracze będą emocjonalnie zaangażowani w fabułę gry, gdyż będzie to epicka wojna na pełną skalę. Poza tym BioWare chcą pokazać, że nawet dobre decyzje mogą doprowadzić do tragicznych konsekwencji w trakcie wojny. Shepard w demie z E3 mógł pomóc dziecku, ale co z tego, skoro ginęło ono kilka chwil później w eksplozji statku ewakuacyjnego. Być może nowi gracze nie będą tak przejmowali się wyborami w Mass Effect 3, ale wyjadacze już nie mogą doczekać się zakończenia historii pewnej namolnej dziennikarki, którą Shepard mógł potraktować bardzo niegrzecznie w ME i ME2.

Smaczki dla fanów były bardzo istotne przy przenoszeniu stanów gry i BioWare obiecują, że tym razem będą równie, a może nawet i bardziej zadowoleni. Zakładając oczywiście, że Wasi bohaterowie przeżyli atak na bazę Zbieraczy. BioWare kontynuują wątki z poprzednich części, ale i wyciągają wnioski z błędów. Dyrektor artystyczny Derek Watts przyznał, że choć projekty z ME wyglądały oszałamiająco, to nie zawsze były dobre dla rozgrywki: „W pierwszej części było mnóstwo obszarów, w których gracz mógł utknąć. Powinniśmy byli wyeliminować te błędy”. Nie zapominajmy też o koszmarnym doczytywaniu tekstur, które (niemal) znikło w ME2: „Ponieważ była to nasza pierwsza gra na konsolach nowej generacji, to byliśmy przekonani, że zrobiliśmy kawał dobrej roboty. Chcieliśmy stworzyć wielkie, otwarte poziomy, ale było to zbyt trudne do osiągnięcia”. Pozostaje mieć nadzieję, że skoro tak wiele uwagi poświęca się błędom technicznym, to i narzekania fanów na spłylenie elementów RPG zostanie wysłuchane. Na razie jednak nic tego nie zapowiada. Ewolucja Mass Effect została zdominowana przez wymagania rynku. Najpierw narodził się ogromny i skomplikowany RPG, który przebił się do świadomości graczy jako nadzieja dla gatunku, tylko po to, by jego kontynuacja wyniosła na piedestał elementy akcji z delikatnym rozwojem postaci. I nic w tym dziwnego, bo strzelaniny lepiej się sprzedają. Teraz nadciąga kosmiczna wojna. Nie mam wątpliwości, że pod względem fabularnym BioWare nas nie rozczarują, ale nie nastawiałbym się na erpega na miarę pierwszej części. //Fax



BioWare zapowiadają, że nie zobaczymy różnic pomiędzy wersjami na PS3 i X360. Mass Effect 3 bez wątpienia wygląda lepiej od ME, ale niewiele lepiej od ME2.





NEW GAME+

CZYLI POWTÓRKA Z ROZ(G)RYWKI

Cterokrotnie przeczytana trylogia Tolkiena, każdy z albumów Asterixa przemieniony kilkanaście (kilkadziesiąt?) razy, zaś projekcji filmu Armia Ciemności było dokładnie dwadzieścia siedem. To tylko kilka przykładów na to, w jak spektakularny sposób udawało mi się marnować czas.

A przecież to tylko przystawka w porównaniu z moim ukochanym hobby, które do wielokrotnego spożycia jest wręcz przeznaczone. W każdym razie predysponowane, bo nie każdą grę da się strawić po raz drugi czy trzeci. Większość jednak da się męczyć o wiele dłużej niż ustawa przewiduje. W dodatku jest to nieco bardziej usprawiedliwione niż w przypadku wypalania sobie na mózgu obrazu Asha wyłaniającego się z przeklętej studni i gromko rzucającego „See this? This is my boomstick!”. U zarania dziejów gry były prostymi zabawkami, którymi bawiono się na okrągło. Tysiącami mogły spadać klocki w Tetrisie i nie miało się dość. Po raz setny wcierany w chodnik Bison smakował tak samo, jak kiedy wcierałem go raz pięćdziesiąty. Albo te Gremliny, o których pisałem przed dwoma laty – gra nie miała końca innego niż żałosna śmierć pośród coraz liczniejszych i szybciej zasuujących przeciwników. Napis „Game Over” był normalką i zachęcał do kolejnego podejścia, następnej próby podbicia rekordu punktowego.

Później sprawy nieco się skomplikowały, co było wynikiem rozwoju branży, wzrastającej konkurencji na rynku oraz, przepraszam za mój francuski, poprzewracaniu się w tyłkach konsumentów. Rozwój branży popsuł wszystko, bo coraz bardziej realistyczne i piękne gry mogły stać w szranki z „mediami tradycyjnymi”, takimi jak film czy książka, i z powodzeniem pokusić się o opowiadanie poważnych, rozbudowanych fabuł. Kończyły się więc powoli czasy radosnego zasuwania za kwadracikiem, a zaczęły się wielkie opowieści z rozmachem godnym Majewskiego (tego

od kuli, a nie tego od zer). Teraz proszę sobie wyobrazić gościa z książką w ręku, wchłaniającego taką opowieść gdzieś na ławeczce w parku. Pełen relaks, Aragorn ma zaraz być koronowany, kiedy nagle podlatuje jakiś dres i wykopuje czytelnikowi książkę z rąk, posyłając ją w krzaki. „Koniec!” – krzyczy mięśniak. „Za wolno czytałeś. Kliknij na krzaki, aby spróbować ponownie”. Gry stawiające na filmowo-książkową głębię opowiadanych historii musiały, oczywiście, odejść od archaicznych schematów i przestać zaglądać graczowi w oczy napisem „Game Over”. No i w porządku, bo przecież wszystko dla sztuki, rozwoju ludzkości i podboju Marsa, ale taki obrót spraw stanowi zgrzyt dla producentów naszej branży. Gry stały się bowiem zamkniętą całością i jako takie, raz skonsumowane zaczęły nudzić się konsumentowi, zupełnie jak książki czy filmy

(w każdym razie normalnemu konsumentowi, bo są i tacy, którzy słowa „Klaatu Barada Nikto” wyrecytują nawet obudzeni w środku nocy).

A konkurencja nie śpi, tylko wzrasta – jak to konkurencja. Na rynku pojawia się taka masa tytułów, że ciężko jest zaistnieć i wyciąć dla siebie zdrowy kawałek tortu. Zwłaszcza, że konsumenci mają ADHD i po ukończeniu gry puszczają ją w drugi obieg, okradając bezczelnie wydawcę z fantomowych zysków. Albo jeszcze gorzej, kręcą nosem i również bezczelnie – wybierają gry, które wystarczą im na dłużej. To właśnie wspomniane nieco wcześniej przewalutowanie w siedzeniach kupujących. Wydawcy i producenci musieli zareagować, namnożyło się więc dodatków w formie DLC, płatnych przepustek online, rozbudowanych multiplayerów z uzależniającymi systemami nagród i tak dalej. Pojawiły się jednak również nieco bardziej uczciwe wobec gracza sposoby na przytrzymanie go przy danym tytule. Jednym z nich jest tryb „New Game Plus”.

Oczywiście piszę o tym wszystkim z mocnym przymrużeniem oka, jednak NG+ rzeczywiście jawi się jako najbardziej sympatyczny sposób na przedłużenie komuś zabawy ze swoim dziełem. „Podobała ci się nasza gra? Nie chcesz jeszcze opuszczać naszego świata? Super, mamy dla ciebie coś ekstra”. Oby tylko nie byli to wyłącznie wrogowie silniejsi o 500%, bo do zrobienia rajcownego trybu NG+ trzeba jednak nieco większego polotu.

Takiego, jaki cechuje na przykład angielskie studio Traveller's Tales, którego pracownicy skupili się na zabawie klockami. Jednym z elementów ich zwycięskiej formuły jest właśnie twórcze podejście do tematu New Game Plus. Po zaliczeniu opartego na filmie scenariusza, gracz dostaje możliwość powrotu do każdej z plansz, ale na nieco innych zasadach. Zamiast do predefiniowanej grupki bohaterów, ma dostęp do każdej postaci, którą gra chowa w swoich cyfrowych trzewiach. Ci, którzy znają serię, wiedzą, jakie to daje możliwości – nieograniczony dostęp



❑ Kultowy Chrono Trigger to pierwsza gra, w której znalazł się tryb New Game Plus. Japończycy chętnie podchwycili pomysł i możliwość ponownego przejścia gry „dopakowaną” postacią pojawia się często w ich grach – choćby w serii Resident Evil



do wszystkich postaci oznacza ogarnięcie każdej ich unikatowej umiejętności. To z kolei umożliwia nieskrępowaną eksplorację terenów wcześniej niedostępnych oraz rozwiązywanie zagadek, przy których domyślna ekipa ludzików rozkładała bezradnie ręce. Pomysł jest prosty jak unijny ogórek, ale dzięki temu każdy z poziomów był świeży (też jak ogórek) co najmniej dwukrotnie (lepiej niż ogórek). Wszystko to dodatkowo posypuje się zazwyczaj pierdyldardem znajdziek do wybierania i gracz gnije przed telewizorem przez długie godziny, nie zwracając uwagi na odleżyny oraz kwilące z głodu zwierzątka domowe.

U dostępnianie nowych terenów przy kolejnym podejściu do gry nie jest oczywiście zagrywką stosowaną wyłącznie przez Traveller's Tales. W zasłużonym Vagrant Story od Square, zaczynający grę od nowa mogli liczyć nie tylko na zachowanie punktów doświadczenia oraz ekwipunku, ale również na zupełnie nową, rozległą miejscówkę. Zamieszkaną w dodatku przez dopakowane monstra, żeby za nudno nie było. Podobną ścieżką Square poszło w przypadku wznowionej niedawno Parasite Eve. Pierwsze ukończenie gry odblokowuje tryb EX game, który również pozwala na zachowanie zaawansowanego ekwipunku i poziomu postaci. Przed dopakowaniem w ten sposób graczem postawiono nie lada wyzwanie w postaci Chrysler Building, w którym czeka nań szereg wymagających walk i mocno ograniczone możliwości zapisywania stanu gry. Tylko co dziesięć poziomów, w dodatku po pokonaniu bossa. Miód i orzeszki, tryb w sam raz dla szaleńców, którzy nie mogą rozstać się z ukończoną grą.

Skoro wymieniałem już dwie gry Kwadratowych, dociągnę więc do przysłowiowego „do trzech razy sztuka” i wywołam do tablicy jeszcze genialne Chrono Trigger. Warto to zrobić choćby dlatego, że to właśnie w tej grze po raz pierwszy zastosowanie znalazł tryb New Game Plus. Tak jak w większości JRPGów od Square, ponowne wzięcie się za bary z grą owocowało dostępem do szeregu bonusów, wśród których przewidziano nawet dodatkowe zakończenia. Pomysł chwycił i rozlał się po grach innych japońskich firm, nie ograniczając się bynajmniej do gatunku JRPG. To dzięki wynalazkowi Square tryb NG+ pojawił się na przykład w Resident Evil, gdzie wytrwali gracze otrzymywali w nagrodę nowe bronie. Capcom na przestrzeni dziejów zdążył przyzwyczaić graczy do tych wszystkich dodatków (z „prawdziwymi zakończeniami” włącznie), więc dziś możliwość kopania zombiaków zaawansowanym Frankiem Westem już od pierwszego dnia nikogo nie dziwi.

Ogólnie ponowne przechodzenie gry na nieco innych zasadach pasuje do RPG jak ulał. Dlatego co jakiś czas bonusowy tryb pojawia się również w zachodnich grach fabularnych. Obie części Mass Effect umożliwiały przeniesienie statystyk Sheparda do nowych partyjek, przy czym oferta „dwójki” była bogatsza jeszcze o darmową forszę na drobne wydatki i surowce na szybszy rozwój sprzętu. Prawda, w porównaniu do japońskich gier wypada to dość blado, bo o żadnych nowych lokacjach nie ma mowy (na Zachodzie takie rzeczy wrzuca się od razu do DLC), ale seria BioWare ma na swoją obronę jeden prosty fakt. Przechodząc grę jeszcze raz można podjąć inne decyzje i w ten sposób wziąć udział w trochę odmiennych scenkach i usłyszeć nowe dialogi. Tego w kraju sushi nie usłyszycie.

New Game	New Game +
1	The Final Battle
2	No data
3	No data

KABONA PLUS

Tryby New Game Plus są super, bo po końcu nie ma kropki. I to nawet niezależnie od ich jakości, bo nawet najbardziej padaczna opcja kontynuowania gry znajdzie przecież swojego amatora. A jak się nie podoba to trudno, grać nie trzeba. Dlaczego więc nie każda gra wyposażona jest w NG+? Z tego samego powodu, dla którego nie każda ma tryb multiplayer (zainteresowanych odsyłam do artykułu sprzed dwóch miesięcy). Dorzucanie do opracowywanego projektu właściwie cegogolwiek wymaga pracy, czasu i pieniędzy. Kiepskich, wykonanych na odwal się elementów gra mieć nie powinna – ze względu na tendencję do równania ocen do najtańszego jej składnika. Dlatego trzeba przysiąc i poważnie zastanowić się nad mechanizmem tego trybu. Trzeba zaplanować dodatkowe wyzwania dla gracza, potem wszystko skodować i wrzucić do gry. To taka Nowa Praca Plus, w dodatku w momencie, kiedy wszyscy są już minus i myślą o fajrancie.

Nieco inaczej sprawa ma się w przypadku gier z otwartymi światami. W tytułach takich jak Grand Theft Auto IV, trybem NG+ jest właściwie sam teren gry. Mieszkańcy Liberty City mają w głębokim poważaniu fakt, że Nico „wygrał grę” i w najlepsze realizują swoje życiowe skrypty. Rozległe miasto nie znika, wciąż można je eksplorować i bawić się minigierkami. Do zaliczenia pozostają dziesiątki wyczynów kaskaderskich, a na brutalną śmierć czekają dwie setki gołębi. Rockstar nieco dalej poszedł w przypadku Red Dead Redemption, gdzie nawet dość radykalne zakończenie gry nie wpłynęło na brak możliwości grania po napisach. Nie chcąc psuć zabawy tym, którzy jeszcze nie grali i jakimś cudem nie natrafili na spoiler w sieci, wspomnę tylko, że dodatkowa misja po zakończeniu gry była dla mnie sporą niespodzianką. Ot, twórcze podejście do tematu.

Projektując sandboks czy jakąkolwiek inną grę z otwartym światem, konieczne trzeba dać graczom możliwość jego zwiedzania po zakończeniu wątku

gry tłumaczenia, że przecież kontynuacji grania w poprzednich Falloutach nie było (nieprawda, „dwójka” na to pozwalała) i że to dla dobra graczy, by przed końcem zamknęli wszystkie wątki. Twórcy ugięli się i poprawili zakończenie w jednym z DLC. Słaba zagrywka, no ale można było przynajmniej wrócić na pustkowie. W końcu chyba nikt się nie spodziewał, że przygoda zostanie przerwana w tak brutalny sposób, a tym, którzy się spodziewali, nie musi wcale pasować koncept zapinania wszystkiego na ostatni guzik przed kończącym grę questem. Mało to realistyczne. O wiele lepiej jest pozostawić graczom wybór kolejności realizacji zadań. W końcu czy może być coś bardziej durnego, niż wybranie się na poszukiwanie laleczek do kolekcji w momencie, gdy na Jeffersons Memorial kroczy wielki mech?

Niektórzy dają sobie spokój z dorzucaniem dodatkowych segmentów gry czy wymyślaniem bonusowych etapów i idą o wiele prostszą ścieżką. Właściwie to maksymalnie prostą ścieżką, bo w rzeczywistości nie dodają do gry absolutnie nic nowego. I to działa. Jest jednak jeden haczyk – nie do każdej gry coś takiego licuje, to musi być tytuł mający „to coś”. „Cosia” zdecydowanie posiada Dead Space 2, który przy drugim podejściu okazuje się całkiem inną grą i to pomimo tego, że cały bonus zamyka się w dostępie do odblokowanych wcześniej broni i ulepszeń. Po pierwsze – przy ponownym przejściu nie ma już spinania pośladków i omdlewania ze strachu przed każdym winklem, więc spokojnie można chłonąć kunszt graficzny autorów i doceniać atmosferę wykreowanego przez nich świata. Pomaga w tym również o wiele silniejsza postać. Po drugie – przy pierwszym przejściu wielu graczom po prostu nie wystarczyło czasu i miejsca na przetestowanie wszystkich odblokowanych zabawek. Ponowna gra, już raczej bezstresowa, pozwala na radosne eksperymentowanie. Doświadczyłem tego również zabierając się po raz drugi za Red Faction: Armageddon, przez który pierwotnie przetrulałem się wyłącznie za pomocą karabinu, shotguna i spluwy magnetycznej. W NG+ bawiłem się już do woli całym arsenałem, włącznie z jajcarskim dodatkiem autorów, którego Wam nie zaspokajuję. Warto go jednak zobaczyć! Wisienką na torcie od Volition jest zaś możliwość zakupu zestawu cheatów. Mała rzecz, a cieszy i zachęca do ponownej gry.

Byłoby błogo, gdyby każdy developer dorzucał do swojej gry tryb New Game Plus. W końcu nawet najbardziej porypane (przepraszam, „niszowe”) tytuły mają mniejsze lub większe grono zatwardziałych fanów, którzy chętnie poświęciliby im jeszcze więcej czasu. Jasne, nie każda gra się do tego nadaje – bo ciężko wymyślić coś takiego choćby w temacie przygodówek. Jak jednak na przykładzie L.A.



Mieszkańcy Liberty City mają w głębokim poważaniu fakt, że Nico „wygrał grę” i w najlepsze realizują swoje życiowe skrypty. Rozległe miasto nie znika, wciąż można je eksplorować i bawić się minigierkami. Do zaliczenia pozostają dziesiątki wyczynów kaskaderskich, a na brutalną śmierć czekają dwie setki gołębi

fabularnego. Przekonała się o tym Bethesda, która postanowiła w dość idiotyczny sposób ukatrupić główną postać w Fallout 3 i zaprezentować zaskoczonym wędrowcom podsumowanie ich dokonań oraz listę płac. Podniosła się wielka fala krytyki i nie pomo-

Noire pokazuje wspomniany już Rockstar, nawet w tym gatunku można uśmiechnąć się do graczy długodystansowych. Raz rozwiązane sprawy można powtarzać, ale tym razem z bonusem w postaci pięciu punktów intuicji. Miodzio.

Do ponownego walkowania na pewno powinny być przygotowane wszelkie gry, w których mozolnie rośnie się w siłę – czy to rozwijając umiejętności postaci, czy ulepszając jej ekwipunek. Nie ma przesłanek, by przerywać zabawę graczowi, który wdrapał się na sam szczyt, tylko dlatego, że może być tam nudno. Bo wcale nie musi. Pecetowcy mają swoje mody do gier, my zaś domagajmy się trybu New Game Plus. // Sasori

ALIENS COLONIAL MARINES

„POLOWANIE NA ROBAKA” ROZPOCZNIE SIĘ W 2012 ROKU – KOLONIALNI MARINES ŻYJĄ I MAJĄ SIĘ NIEŻLE

Trudno w to uwierzyć, ale od premiery drugiego filmu z kultowej serii „Aliens” mija właśnie ćwierćwiecze.

Czas jest jednak łaskawy dla tego dzieła, bo nawet w dobie szalonych efektów komputerowych, którymi dziś kipi kino, nie straciło ono nic na swojej wizualnej atrakcyjności. Nie wspominając już o przerażającym, surowym i mrocznym klimacie, który – oczywiście obok kunsztu odpowiedzialnych za filmy reżyserów – prawdopodobnie miał swoje korzenie również w ograniczeniach technicznych lat osiemdziesiątych.

Dlatego „Aliens” da się oglądać dziś bez skrzywienia, chyba że grymas ten wywoła u co wrażliwszych jedna ze scen z Obcym wyłaniającym się wprost z klatki piersiowej jakiegoś nieszczęśnika. Przez 25 lat film dostarczał i dostarcza równie mocnych wrażeń. W międzyczasie ukazały się dwie kolejne części – „trójka”, nawiązująca kameralnym klimatem do „Ósmego pasażera Nostromo” oraz już nieco bardziej widowiskowa „czwórka”. Żaden z tych filmów nie zakończył jednak pewnego intrygującego wątku, na temat którego spekulacji było co niemiara. W całej tej „obcej franczyzie” jest jeszcze jedna „dziura” – krwawe i rozpaczliwe starcia kosmicznych marines z bezlitosnymi hordami xenomorphów nie doczekały się jeszcze gry video z prawdziwego zdarzenia.

Dla przypomnienia – druga część

serii skupiała się na losach batalionu Colonial Marines, wysłanego na księżyc LV-426 na pokładzie USS Sulaco, w celu zbadania dlaczego została zerwana łączność z kolonią Hadley's Hope. Dość powiedzieć, że marines bardzo szybko odkryli, co za tym brakiem łączności stoi. Odkrywali również, że to coś ma mnóstwo kłów i pazurów, że człowiek ma naprawdę bogate i wilgotne wnętrza oraz że jeden skromny batalion to zdecydowanie za mało do dalszego prowadzenia śledztwa. Stanęli do rozpaczliwej walki o przetrwanie, a szanse ich porównać można do tych, które ma pijany termit w środku kopca czerwonych mrówek. Czyli ich misja poszła w klasyczne, kosmiczne FUBAR. Nie spojlując za dużo, z całej imprezy ocalała zaledwie garstka zainteresowanych, którą to garstkę da się spokojnie policzyć na palcach jednej ręki.

„Jak pamiętamy z filmu, marines jak najbardziej oczekiwali ekipy ratunkowej” – mówi szef firmy Gearbox, Randy Pitchford. „Oczywistym było, że więcej marines zjawi się na miejscu, jeżeli coś

pójdzie nie tak. Jednak nie zjawili się żaden. Coś musiało odwrócić ich uwagę lub przeszkodzić w podróży”. Nikt jednak nie przybył na czas, a kolonia i USS Sulaco stały się grobowcem dla pierwszej fali żołnierzy. Ekipa ratunkowa była więc drastycznie spóźniona, ale przecież była w drodze. Musiała być, bowiem nie od dziś wiemy, że chłopaki nigdy nie pozostawiają swoich na pastwę losu. Z takiego właśnie założenia wychodzi ekipa Gearbox, tworząc swój kolejny potencjalny hit Aliens: Colonial Marines.

O kres wylęgu tej gry jest już tak długi, a informacji w tym czasie ukazało się tak mało, że jej los wydawał się mocno niepewny. Jestem przekonany, że DrMax, niczym sęp na jakiejś gałęzi, przyglądał się poczynaniom Gearbox i temu, co dzieje się z ich obcym dzieckiem. Zachodziło bowiem uzasadnione podejrzenie, że ten ciekawy projekt skończy jako trup w jego kolekcji martwych pikseli. Nic dziwnego – nowe informacje o grze ukazywały się raptem co kilka miesięcy, a w międzyczasie Gearbox trząsał kolejne gry: kilka odsłon Brothers in Arms na wszelkie chyba obecne na rynku konsole, w 2009 roku niezłe Borderlands, a w obecnym posysające Duke Nukem Forever. Jeżeli wziąć pod uwagę fakt, że prace nad grą zostały ogłoszone jeszcze w grudniu 2006 roku, to fani ośliszgli Obcych rzeczywiście mieli powód do obgryzania paznokci.

Jednak Randy Pitchford pytany o ACM wciąż powtarzał, że ten projekt jest ich oczkiem w głowie i że być może rzeczywiście pochwalił się pracami nad grą nieco za wcześnie. Koniec końców jednak, zapewne przy pomocy wpływów uzyskanych z wymienionych powyżej gier, ACM nabrało wiatru w żagle i przybliżoną datę premiery – lato przyszłego roku. Ukazał się emocjonujący zwiastun, a gra doczekała się obszernej prezentacji na tegorocznym E3, w dodatku opartej na grywalnej wersji demonstracyjnej.

Stworzenie dobrej strzelanki pierwszoosobowej z udziałem Obcych nie jest wcale prostym zadaniem, właśnie ze względu na długą tradycję tej franczyzy. Co ciekawe, nie chodzi tu o potencjalne podpadnięcie fanom serii filmów, ale bardziej o konsekwencje faktu, że filmy

□ W grze nie zabraknie spektakularnych śmierci niczego niespodziewających się kolegów głównego bohatera. Niczym mityczny Wierzbowski złożą swoje krótkie życia na ołtarzu budowania klimatu. My przed takimi akcjami obronimy się za pomocą QTE.





□ Każdy z żołnierzy będzie obdarzony unikalną osobowością, możemy więc liczyć na twardzieli pokroju Vasquez czy miękkich zawodników jak Gorman. Autorzy obiecują, że do towarzyszy szybko się przywiążemy i każdy ich zgon nas zaboli.



przecierały pewne szlaki. „Kradłem pomysły z tej marki właściwie przez całą swoją karierę” – przyznaje Randy Pitchford. „Cała branża to robiła... Jeżeli się nad tym zastanowić, to każda gra, w której kosmiczni marines ratują świat przed inwazją obcych, ma swoje korzenie w tej właśnie marce”. Jak w takim razie wyróżnić się na tle wszystkich tych kosmicznych wojowników i poczwaz z najdalszych rubieży wszechświata? Odpowiedź jest prosta – jak najwierniejsze oddanie ducha oryginału. Pomysł wydaje się być tym bardziej atrakcyjny, że – tak jak wspominałem na wstępie – na dobrą sprawę nie było jeszcze gry,

która w sposób bezpośredni nawiązywałaby do drugiego filmu z serii. Tym razem Predatory nie mają wstępu na imprezę, to ma być czysty oldschool.

Już teraz widać jak na dłoni, że ACM jest pod kątem wizualnym niezwykle wierne pierwowzorowi. Nie jest to może pierwsza liga graficzna i najpiękniejsza gra pod słońcem, ale też wcale nie musi taka być, zważywszy na to, ile w niej mroku i surowych, sterylnych wnętrz kosmicznych statków i baz kolonistów. Tutaj wszystko musi być maksymalnie funkcjonalne, więc nikt chyba nie liczył na ozdoby w stylu późnego rokoka. Miejsce kolejnych rzezi często będzie spowijał mrok rozświetlany sporadycznymi reflektorami, kogutami alarmowymi oraz, rzecz jasna, pożarami i eksplozjami. Ten aspekt gry wygląda fantastycznie, tworząc należyty klimat. Gra światła na lśniących pancerzach obcych prezentuje się znakomicie. Pytanie tylko, jak często będziemy mieli czas na podziwianie owych pancerzy? Głównie będziemy przecież zajmowali się ich dziurawieniem.

Ogólny kontekst i pretekst do strzelania dostarczą panowie Bradley Thompson i David Weddle, którzy o szwendaniu się po pełnym niebezpieczeństwie kosmosie wiedzą bardzo dużo. To oni bowiem tworzyli scenariusz do odświeżonej wersji serialu Battlestar Galactica, który zresztą gorąco Wam polecam. Fabuła ACM będzie kręciła się wokół grupy ratunkowej wystanej na pomoc drużynie Ripley i Hicksa, czyli bohaterów filmu. Nowa ekipa marines przybędzie oczywiście za późno i dryfujący w pobliżu

SKLONOWANI MARINES

Gra o identycznym tytule była już kiedyś w produkcji. Zajmowało się nią studio Check Six Games, a wydawcą miał zostać koncern Electronic Arts. Rzecz zmierzała na PlayStation 2 a jej premierę zapowiadano na rok 2001, projekt jednak stety/niestety nigdy nie ujrzał światła dziennego. Mimo iż gra CSG miała być dużo bardziej tradycyjnym FPSem niż „dzisiejsze” ACM, to z produkcją Gearbox ma zadziwiająco dużo wspólnego. Akcja miała mieć miejsce dokładnie w tym samym czasie, czyli pomiędzy filmami Aliens i Alien 3. Wszystko miało dzieć się w tych samych miejscówkach, czyli na opuszczonym USS Sulaco i w bazie Hadley's Hope. Również bohaterowie mieli być ci sami, czyli zespół marines wysłanych na pomoc ekipie zaginionej w drugim filmie. Mimo tych wszystkich podobieństw, Gearbox twierdzi, że ich dzieło nie ma nic wspólnego z tamtą skasowaną produkcją. Orły?

LV-426 USS Sulaco zastaną pusty. No, prawie pusty, bo trzeba wziąć pod uwagę pobojuwisko po walce pierwszej ekipy oraz jej resztki (zarówno ekipy jak i walki). To na tym statku dojdzie również do pierwszego kontaktu z Obcymi, więc w zasadzie nie będzie on zupełnie pusty, ale wiecie, o co mi chodziło. Nie będzie w nim celu misji, ale za to mnóstwo nieprzyjemnych niespodzianek.

Odwiedzimy więc stare śmieci, łącznie ze sławnym hangarem, w którym android Bishop nieźle się rozerwał, a Ripley stoczyła ostateczną walkę z jej wysokością Królową Obcych. Nawiązanie do filmu jest tak bezpośrednie, że dosłownie da się pójść śladem flaków Bishopa wprost do transportera, którym grupka ocalałych dostała się na statek. To nie koniec wycieczki po znajomych miejscówkach, bowiem scenarzyści zafundują przejażdżkę wspomnianym transporterem i twarde lądowanie w kolonii Hadley's Hope – zresztą razem z całym USS Suleco, który nie przetrzyma przejścia przez atmosferę i narobi na LV-426 konkretnego bigosu. Oganiając się od natrętnych Obcych, główny bohater gry, marine o nazwisku Winters, przemierzy kolonię i natrafi na wiele śladów poprzednich wydarzeń. Twórcy mieli tutaj sporo ciekawych możliwości i wcale nie czaili się z ich wykorzystywaniem. „Mieliliśmy sposobność zrobienia tak wielu czadowych i zabawnych rzeczy” – przechwala się Randy Pitchford. „Na przykład: co stało się z Burkem i Hudsonem? Oni gdzieś tam są. A co z tym szybem wentylacyjnym, w którym męczeńską śmierć ponieśli Gorman i Vasquez, wysadzając się w powietrze granatem, kiedy nadeszła fala obcych? Wszystkie te rajcowne miejscówki występują w grze i dają odpowiedź na to, co działo się w nich po wydarzeniach z filmu. Co więcej, można będzie je zwiedzić osobiście”. Rzeczywiście, to nie lada gratka dla prawdziwego fana. Mam nadzieję, że odmówicie zdrowaśkę przy brązowej plamie, która kiedyś była piękną i twardą panią Vasquez. Jednym z punktów wycieczki krajoznawczej będzie nawet ten prastary wrak statku, od którego wszystko się zaczęło. Zaiste, fani mogą swobodnie zacząć stawianie ołtarzyka, na którym umieszczą swoją kopię ACM.

Oczywiście nawiązań do oryginału będzie dużo więcej. Powróci transporter APC i choć na razie Gearbox tego nie potwierdza, prawdopodobnie będzie można nim pojeździć (najlepiej po licznych grupach Obcych). Pamiętacie egzozskielet, w którym Ripley stanęła do walki z Królową Obcych? Power Loader JP-5000 również trafi do gry i tak samo jak w przypadku APC, nie jest potwierdzona możliwość pilotowania go, ale nie mamy złudzeń, że będzie taka opcja. Zwłaszcza, że w zaprezentowanym demie za stery minimecha wskoczył jeden z żołnierzy, by stawić czoła przeważającym siłom wroga. Na niewiele się to zdało, bo jak mówi stare chińskie przysłowie – i Herkules dupa, kiedy xenomorfów kupa, ale można być

pewnym, że Winters również dostanie szansę przejażdżki tudzież przechadzki tym ustrojem.

Filmowy klimat pomogą odtworzyć także zabawki stosowane przez marines, z kultowym wykrywaczem ruchu na czele. Jego charakterystyczny dźwięk będzie Wam śnił się po nocach, bo nie zabraknie nerwowych scen, w których Winters z zapartym tchem będzie wpatrywał się w odczyty urządzenia. Trzeba pamiętać, że czytnik ruchu to nie mała mapka w rogu ekranu, jak w innych grach. Aby z niego skorzystać, należy odłożyć broń, a Obcy są przecież szybcy jak błyskawica. Wykrywacz przyda się przy planowaniu linii obrony przed nacierającymi potworami i wyznaczeniu idealnych miejsc dla znanych z filmu wieżyczek obronnych. Autorzy zapowiadają również wykorzystanie tak zwanych „marines monitor screens”, czyli podglądu wizji z kamerek zainstalowanych na hełmach członków oddziału – tak jak na przykład w pamiętnej scenie zgonu szeregowca Wierzbowskiego. Nie będzie to miało raczej zastosowania taktycznego, posłuży za to do poskryptowanych akcji budujących klimat.

No właśnie – z racji tego, że Gearbox jest producentem mocno taktycznej serii *Brothers in Arms*, często podejrzewani są o próbę podejścia do tematu *Colonial Marines* w podobny sposób.

WIERZBOWSKI!?

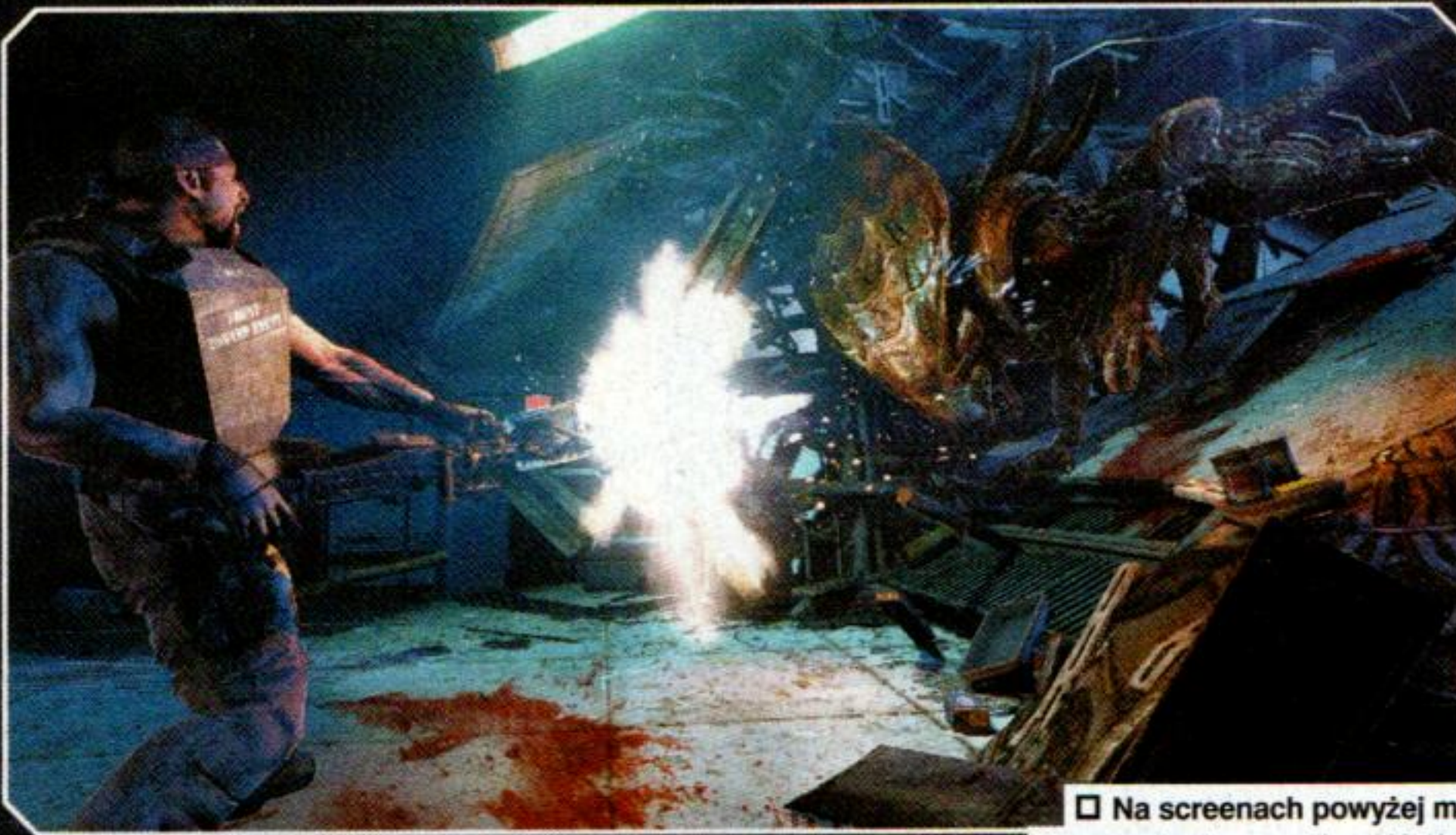
Gearbox postawili sobie za cel odtworzenie klimatu kultowego filmu i sięgają po wszelkie możliwe narzędzia do jego osiągnięcia. Jednym z nich jest utrata silnej pozycji zgranego oddziału marines i spadek z najeżonej lufami licznej ekipy do zaszczutej grupki przerażonych ludzi. Tak jak w filmie, grę zaczniemy w dużym oddziale, który szybko będzie trzebiony poskryptowanymi akcjami. A to jednego nieszczęśnika chwyci coś spod sufitu, a to innego wciągnie coś do szybu wentylacyjnego, a jeszcze innego rozerwie w pół miniboss. Ekipa skurczy się do czterech najtwardszych (obdarzonych największym fartem) ludzi, których gra już tak łatwo nie wykończy. Gearbox nie chcieli jeszcze wyjaśnić, jak to będzie wyglądało w praniu, ale cóż innego mogą mieć na myśli, niż „leczenie padniętych towarzyszy”?

Autorzy bronią się jednak przed

tym przy każdej sposobności powtarzając, że to tylko „squad shooter”. Co to właściwie znaczy? Że główny nacisk zostanie położony na wygrzew i bezustanne prowadzenie ognia, a nie taktyczne podchody i móżdżenie nad

kolejnym ruchem. Tutaj taktyka na niewiele się zda, a „manewr” jest tylko pustym słowem.

Jak bowiem można mówić o jakichkolwiek manewrach, kiedy przeciwnik jest tak niezłomnie szybki oraz zwinny, a poza tym zaatakować może z dosłownie każdej strony?



□ Na screenach powyżej możecie zobaczyć w akcji nowy rodzaj Obcego, przypominającego nieco Królową minibossa, o którym wspominałem już w tekście. Obaj panowie występujący na obrazkach mają duży problem: bydlę jest kuloodporne. Odpowiednik Berserkerki z Gears of War?



Cała taktyka sprowadzi się do odpowiedniego doboru uzbrojenia do zastanej sytuacji oraz kontekstowych rozkazów. Ciężko jednak na razie wyrokować, czy te „kontekstowe rozkazy” będą miały istotny wpływ na kształtowanie pola bitwy czy też po prostu będą przyciskami odpalającymi zaprogramowane skrypty.

Siła marines opiera się nie na pomysłu dowódcy, ale bardziej na mocy ognia. Początkowy oddział szybko zostanie zredukowany do czterech żołnierzy, z których każdy obdarzony zostanie inną osobowością i będzie dysponował innym zestawem broni. Do dyspozycji dostaną cały arsenał znany z filmów, choć na razie potwierdzono z całą pewnością tylko charakterystyczny karabin maszynowy, miotacz ognia i potężny shotgun, który kładzie Obcego dwoma, góra trzema strzałami. Pomiędzy żołnierzami da się dowolnie przełączać – chyba że akurat będzie sterował nimi ktoś inny. Opcja gry wieloosobowej zapowiada się elegancko, bo autorzy przewidzieli

zaimplementowanie dwóch moim zdaniem najważniejszych elementów dobrego multi. Chodzi oczywiście o umożliwiający nasiadowy z kumplem dzielenie ekranu oraz o wygodny mechanizm drop in/out, czyli możliwość dołączenia do gry i opuszczenia jej w dowolnym momencie, bez konieczności restartowania danego etapu. Zaś za pomocą internetu, każdego z marines będzie mógł prowadzić jeden gracz, więc kroi się solidna, czteroosobowa kooperacja. Całość zalatuje nieco systemem rozgrywki znanym z kapitalnego Left 4 Dead, zwłaszcza, że Gearboksowi zdarzało się współpracować z Valve. Zacieram łapki, bo wygląda na to, że kooperacyjny tryb wieloosobowy w ACM zarządzi. Tryby umożliwiające walkę przeciwko innym graczom również mają znaleźć się w finalnym produkcie, ale na razie autorzy nabrali wody w usta.

O bcy to cwane bestie i nie zawsze będą stosować taktykę leminga chorego na wściekliznę. Częściej postarają się zająć gracza z flanki lub – o zgrozo – od tyłu, wyłonią się z szybów wentylacyjnych, wyskoczą z podłóg,

sufitów, ścian i zapewne również z towarzyszy głównego bohatera. Osamot-

nione raczej się wycofają, niż staną do walki z czwórką żołnierzy. Oprócz tych najbardziej znanych Obcych, ochrzczone tutaj Warriors, w grze pojawi się jeszcze kilka innych rodzajów ślepych maszkar. Facehuggery, czyli te przyjemne pajęczki wypełnione „obcym życiem potencjalnym”, będą czyhały na bohaterów w ciemnych miejscówkach i ze wszystkich sił postarają się dobrać im do twarzy. Pojawia się też „Drones”, czyli trutnie odpowiedzialne za opiekowanie się Królową, jednak niewiele o nich wiadomo poza informacją, że miały wystąpić w filmie, ale jednak nie dały rady. Rodzajów obcych ma być jeszcze więcej, chwilowo jednak są one objęte tajemnicą. Randy Pitchford uspokaja, że obędzie się bez designerskich szaleństw. Jako tego gwarancję podaje swoją dożgonną miłość do marki oraz ściśle konsultacje z wytwórnią 20th Century Fox, czyli właścicielem licencji.

W demie pojawiła się jedna z tych nowych maszkar – taka jakby mniejsza wersja naszej drogiej Królowej. Bydlę ze wszech miar będzie warte brudzenia sobie żołnierskich spodni. Minikrólowa ma być odporna na ogień standardowego wyposażenia marines, a także wielokrotnie potężniejsza od przeciętnego Obcego. W zaprezentowanym demie bez większych problemów przebiła się przez metalowe drzwi hangaru i dosłownie rozerwała na pół jednego z żołnierzy. I to którego! Tego, który wcześniej wlaź do Power Loadera JP-5000. Ouć. Sposobu na tego potwora poszukamy za rok, tymczasem trzeba uzbroić się w cierpliwość. Na pocieszenie pozostaje myśl, że Gearbox rzeczywiście wiedzą, co robią, a ACM wydaje się być ich dzieckiem z miłości, a nie rozsądku, jak biedny Duke. // sasori

Dziesiąty listopada 2004. Na blogu LiveJournal pojawia się wpis osoby kryjącej się pod pseudonimem ea_spouse. Dziś wiemy, że to Erin Hoffman, obecnie lead systems designer w Zynga, ale wtedy świat znał ją tylko jako wściekłą anonimową narzeczoną pracownika Electronic Arts, którego wydawca zmuszał do pracy po godzinach i za to nie płacił. Czterdziestogodzinny tydzień pracy szybko okazał się mitem dla nowozatrudnionego. Leander Hasty najpierw musiał pracować dodatkowo w soboty, a później, gdy nadszedł tak zwany crunch (czyli okres wytężonej pracy, gdy projekt jest „zamykany”), przychodził do pracy o 9 rano, a wychodził o 10 wieczorem.



FABRYKA SNÓW

Cała prawda o pracy i wyczerpaniu w branży gier video

Dlaczego godził się na takie spartańskie warunki? Bynajmniej nie dlatego, że przymierał głodem albo miał sto kredytów i musiał tyrać jak wół, żeby przeżyć. Hasty zwyczajnie uwielbiał to, co robił i chciał przyczynić się do stworzenia jak najlepszej gry. I chwala mu za to, ale nie jest to powód, by EA miało prawo wykorzystywać pracowników. I faktycznie nie miało, za co sąd nakazał zapłacić firmie 14,9 miliona dolarów rekompensaty za niewypłacone nadgodziny.

Mogło wydawać się, że odstraszy to inne firmy przed takimi praktykami. Nic bardziej mylnego. 24 czerwca 2011 na stronie ign.com pojawił się artykuł „Dlaczego stworzenie L.A. Noire zajęło siedem lat”, którego autor dotarł do pracowników Team Bondi opowiadających o pracy po godzinach przez wiele miesięcy, o pieniądzach za nadgodziny wypłaconych jedynie części zespołu, a także o fatalnym zarządzaniu firmą. Co ciekawe, w artykule pojawiły się także wypowiedzi szefa Team Bondi, Brendana McNamary, który odpowiadał na zarzuty. Odnośnie długich godzin pracy powiedział: „Jeśli chcesz pracować od dziewiątej do piątej, powinieneś być w innej

branży”. Najwyraźniej wziął to sobie do serca Tomasz Gop, senior producent Wiedźmina 2 z CD Projekt RED, który po tegorocznym E3 odszedł z firmy i podobno całkowicie zmienił branżę.

Nie jesteśmy naiwniakami, którym wydaje się, że tworzenie gier to prościzna i w ogóle sielanka, wszyscy doskonale się bawią, pracują pięć godzin dziennie, a projekt sam zamyka się w magiczny sposób. Nie chce nam się jednak wierzyć, że skoro wycisk jest na porządku dziennym, to tak wiele osób wciąż się tym zajmuje, a miliony innych chcą to robić – dlatego kształcą się na uczelniach, za co płacą grubą kasę. Postanowiliśmy zapytać zaprzyjaźnionych developerów jak to naprawdę jest z pracą w branży gier video. Czy to świetna zabawa, czy mordęga? Pizza, cola i miliony na koncie, czy praca po 14 godzin za przeciętne pieniądze?



ZABAWA CZY MORDĘGA?

„Jedno i drugie” – bez mydlenia oczu przyznaje Maciej Binkowski, associate producer Dead Island z Techlandu.

„Z jednej strony w żadnej pracy tak dobrze się nie bawiłem. Z drugiej, są okresy, w których pracuje

się bardzo długo, jest duży stres i potworne zmęczenie”. Jak wyjaśnia Łukasz Mach, PR & marketing manager z City Interactive, wszystko zależy od fazy produkcji, w jakiej znajduje się projekt. „Branża ta jest specyficzna i rządzi się absolutnie dziwnymi prawami. Dlatego czasem bywa bardzo przyjemnie, a innym razem robi się stresująco. Pojawiają się crunchy, opóźnienia w oddaniu kolejnych ukończonych fragmentów projektu, wydawca poganianie developerów. Wtedy przestaje być przyjemnie i trzeba zebrać się do kupy”. I przyznaje, że zostawanie po godzinach w pracy jest normą, czemu nie zaprzecza Adrian Chmielarz, creative director w People Can Fly. Według twórcy Bulletstorm, to bardzo duża branża i dlatego zdarza się, że ludzie pracują po 14 godzin przez ponad rok, tylko po to, by zostać wyrzuconymi na bruk, ale z drugiej niektórzy też tyle czasu spędzają w pracy i zarabiają kokosy. „Jedna rzecz jest wspólna – te 14 godzin. Trochę dramatyzuję dla uzyskania lepszego efektu, ale w tej branży często spędzasz więcej godzin w pracy niż w wielu innych”. Chmielarz wyjaśnia, że tak po prostu jest w każdej branży artystycznej. Dziennikarze siedzą po nocach, by zdążyć przygotować gazetę czy czasopismo przed drukiem, deadline'y



obowiązują także pisarzy. Również muzycy całymi dniami nagrywają płytę, żeby maksymalnie wykorzystać czas w studio, a później przez miesiąc jeżdżą przez pół Polski z koncertu na koncert i generalnie są w pracy 24 godziny na dobę.

„Jeśli oczekujesz, że będziesz pracował przy projekcie tzw. triple-A i nigdy nie będziesz crunchował, to zapraszamy do pracy w banku. Nie mówię tego złośliwie. W tej branży rezultaty uzyskuje się tylko wtedy, kiedy jest się gotowym na ciężką pracę”. Gry przeznaczone są na globalny rynek, więc konkuruje się z ludźmi z całego świata, dlatego trzeba dać z siebie absolutnie wszystko, jeśli chce się zrobić coś najlepiej. Obojętnie czy to będzie czapka dla głównego bohatera, czy dźwięk skrzyknięcia butów na drewnie. „To jest jedyny sposób, żeby konkurować z resztą świata. Chcesz to robić, to przygotuj się, że czasami będziesz w sobotę w pracy do 22. Inaczej możesz zrobić girę shaware i podzielić się z przyjaciółmi – więcej nie osiągniesz. Jest takie fajne powiedzenie, że jeżeli ktoś kocha to, co robi, to nie jest to pracą i dokładnie tak jest w tej branży. Jeżeli tego nie kochasz, to te crunchy, które zdarzają się raz na jakiś czas, będą dla Ciebie potwornym bólem”.

Wszyscy nasi rozmówcy podkreślają, że uwielbiają swoją pracę, bo gry są ich pasją. Dlatego łatwiej jest im zostać do późna w biurze, a nawet pracować w weekend. „Ta praca potrafi pożreć masę czasu” – przyznaje Łukasz Mach. „Ale nie mam wątpliwości, że to w dużo większym stopniu zabawa niż w innych branżach. Dla niektórych to po prostu przedłużenie dzieciństwa. Zaliczam się

do grupy ludzi, którzy czerpią autentyczną radochę z udziału w procesie tworzenia i promowania gier”. Oczywiście, życie developera to nie sielanka. Radek Szczepańczyk, technical artist ze Splash Damage przestrzega, że nie jest to najlepsza praca dla kogoś, kto chciałby założyć rodzinę: „Warunki poprawiają się, ale wciąż długie godziny i brak stabilności są wadami pracy w grach”. Jeśli crunch zdarzają się zbyt często lub są za długie, mogą negatywnie wpłynąć na życie prywatne pracownika. „Jeżeli pracujesz przy nędznym projekcie, dwa lata crunchujesz i potem nie masz z tego pieniędzy, a życie osobiste zawalone, to jest tragedia” – trzeźwo zauważa Chmielarz. Wtórzy mu Maciej Binkowski: „Ludzie mają swoje rodziny i potrzebują czasu tylko dla siebie” i podkreśla, że bardzo

łatwo przekroczyć granicę, za którą zaczyna się wyniszczanie zespołu. Chmielarz: „Trzy tygodnie można wytrzymać, ale jak zaczyna się trzeci miesiąc, to już jest masakra. Naughty Dog wpadli w tę pułkę przy Uncharted 2 – mieli rok cruncha łącznie z sobotami i niedzielami. Do takiej nieustannej pracy musisz mieć nieprawdopodobnie zmotywowany zespół”. Ale nawet zmotywanych pracowników należy wcześniej uprzedzić, że szykuje się ciężki

okres, by mogli przygotować się psychicznie do wytężonego wysiłku i zaplanować prywatne sprawy. Twórca Bulletstorm jest jednak przekonany, że za jeżdżanie pracowników czy niepłacenie nadgodzin, jak kiedyś w przypadku Electronic Arts czy ostatnio Team Bondi, to wyjątki, a nie reguła w branży. Skąd ta pewność? „Pracownika trzeba zachować, bo z tego składają się firmy software'owe. Ich największym majątkiem i kapitałem są pracownicy, ci ludzie, którzy wiedzą, jak robi się gry”.

Znowu to samo...

Złośliwie można powiedzieć, że o znudzeniu pracą mogą mówić ludzie pracujący w fabryce przy taśmie, przez czterdzieści lat w kółko powtarzający te same czynności. Ale uczciwie rzecz biorąc, nie każdy jest w stanie robić to samo przez długi okres. W końcu musi przyjść zmęczenie psychiczne. Jaki jest optymalny czas pracy nad jednym projektem? „Moim zdaniem dwa lata, może dwa i pół roku” – mówi Maciej Siniło, zaznaczając, że zależy to również od tego, czy tworzy się dużą grę od zera i przy tym buduje technologię. Gorzej mają osoby pracujące przy kontynuacjach. I nie chodzi tylko o znudzenie tematem. „Gdy robisz czwartą część tej samej sagi, może być ciężko o świeże podejście” – zauważa Łukasz Mach. „Z własnego doświadczenia wiem, że pracując nad grą ponad rok, bardzo trudno jest tę świeżość zachować. Po tak długim okresie traci się dystans, coraz trudniej obiektywnie ocenić konkretne elementy” – wyjaśnia Maciej Binkowski. „To bardzo trudna sztuka. Dobrze jest zrobić sobie przerwę, oderwać się całkowicie, pokazać produkt komuś, kto widzi go po raz pierwszy”.

PLUSY I MINUSY

A zatem wychodzi na to, że praca po godzinach to zjawisko normalne w branży, nad czym ubolewa Radek Szczepańczyk: „Są firmy, które mówią – nie ma pracy po godzinach, zamykamy studio o 17. Z drugiej strony, słyszy się opowieści, na przykład pracowników Team Bondi, o pracy po sto godzin tygodniowo. Wszystko zależy od kultury pracy w studio. Niestety w wielu przyjęło się, że bez crunchu nie da się gry zrobić”. Adrian Chmielarz twierdzi wręcz, że nie zna firmy, której udało się uniknąć crunchu. Nawet jeśli studio założy sobie, że nie będzie pracy po godzinach, to i tak coś ich do tego zmusi. Bodaj najbardziej znany polski developer opowiedział nam anegdotę

„Każdy z nas miewa momenty przemęczenia i rezygnacji. Najczęściej to jednak mija. Bo branża gier uzależnia i ciężko się od niej uwolnić. Myślę, że trudniej niż od pracy w banku”

– Łukasz Mach

związaną z Infinity Ward. Po Call of Duty 2 postanowili, że nie będą harowali po godzinach, a dowodem na to, że udało im się zrealizować to założenie miało być to, jak niewielu ludzi od nich odchodzi. Piękna historia okazała się bajką, gdy wyszło na jaw, że przy Modern Warfare 2 crunchowali jak szaleni, że by gra ukazała się w terminie, bo tylko w takim przypadku mieli zagwarantowane procenty od sprzedaży. „Bajer polega na tym, że nie istnieje firma, która osiągnęła sukces, zrobiła grę z najwyższej półki i nie crunchowała. Kropka” – bezlitośnie podsumowuje Chmielarz. „To dotyczy wszystkiego. Gdy programiści z Microsoftu tworzą nową wersję Windows, to tak samo siedzą po godzinach. Jeśli istnieje taka firma, w której ludzie pracowali po osiem godzin dziennie, a i tak udało jej się odnieść sukces, to na takiej zasadzie, że w Totka też można wygrać. Pracując w tej branży musisz się z crunchem pogodzić”.

Łukasz Mach wyjaśnia, że wszyscy mają świadomość, że może nadejść moment, kiedy projekt wysypie się albo trzeba będzie nadganiać harmonogram prac. Dlatego, choć zakładanie z góry pracy po godzinach może działać na pracowników demotywująco, w wielu firmach na świecie ludzie pisemnie potwierdzają, że nie będą mieli pretensji, jeśli pojawi się konieczność pracy po godzinach. „W Polsce, o ile wiem, nie ma takich zobowiązań, ale pracuje się po godzinach w większości firm. Taka branża” – mówi Mach.

Warto mieć świadomość tego, jak wymagająca potrafi być praca przy tworzeniu gier, by później nie przeżyć rozczarowania. „Myślę, że sporo ludzi ma fałszywe oczekiwania, niestety zwłaszcza w Europie” – zauważa Adrian Chmielarz. „Wydaje im się, że można osiągnąć gigantyczny sukces i zawojować świat, pracując siedem godzin, plus piątki wolne.

W związku z czym, gdy przychodzi crunch i nie są na niego gotowi, bo nikt ich uczciwie nie uprzedził, że tak w tej branży jest, to następuje gwałtowny dysonans między oczekiwaniami i rzeczywistością”.

Naturalnie warto również wiedzieć, jakie są zalety. Mach wskazuje między innymi na brak restrykcyjnych reguł ubioru w firmie, dostęp do nowoczesnych technologii, możliwość testowania nowych gier. Z kolei Chmielarz ma dobre wieści dla spóźnialskich i lubiących pospać: „W banku pracujesz od 9 do 17, a jak przyjdiesz o 9:05, to musisz tłumaczyć się dlaczego się spóźniłeś. Tutaj taki problem nie istnieje. U nas ludzie pracują 9-17 albo 12-20”. Ważna jest też luźna atmosfera, bycie ze wszystkimi na ty, brak korporacyjnych wojenek między pracownikami. A do tego wiele innych bonusów. „Mamy w biurze darmowe jedzenie i picie – Cola, woda, Red Bull. W czasie crunchy przyjeżdża firma cateringowa i dostajemy ciepły obiad oraz kolację. Chłopaki chodzą grać w kosza, dostają karnety na siłownię i baseny, mają prywatne ubezpieczenie medyczne” – wylicza Chmielarz.

„Sam crunch może być dobry” – zaskakująco wyznaje Binkowski. „To okres mobilizacji, wyjątkowego skupienia i wysiłku, dzięki któremu można pchnąć produkt na wyższy poziom”. Wtórzy mu Chmielarz: „To okres gwałtownej, mocnej integracji zespołu, bo wszyscy jedziemy na tym samym wózku i ciężko pracujemy. Przeważnie jest to też okres, w którym zaczynasz realnie widzieć owoce swojej pracy. Każdy projekt gromy ma najgorszy okres – fazę środkową. Na początku powstaje dużo rzeczy – prototypy, koncepty. Pod koniec widzisz, jak wszystko zaczyna działać. A w środku, masz wrażenie jakbyś pomalował pokój i przez długie miesiące obserwował jak farba schnie. Miesiące, kiedy nie masz poczucia, że coś się dzieje. I kiedy przychodzi crunch, bo na przykład trzeba zrobić demo na E3, nagle dostrzegasz, że coś z tego będzie i to buduje”.

C O GRYZIE TOMKA GOPA?

Błędne jest myślenie, że jeśli ludzie zostaną dłużej w pracy, to szybciej zamkną projekt. Raz czy dwa może udać się taka akcja, że jak ktoś będzie tyrał szesnaście godzin, to zrobi pracę z dwóch dni. Generalnie jednak takie coś odbija się na jakości pracy. Nawet nie chodzi o to, że człowiek przestaje się przykładać i tylko marzy o tym, żeby odbębnić swoje, mieć to z głowy i pójść do domu położyć przed telewizorem z butelką wody ognistej. Nawet największy zapalenie musi poczuć fizyczne zmęczenie, nad którym nie będzie w stanie zapanować. Kiedyś trzeba się wyspać.

Dlaczego zatem crunch jest normą w branży gier

video? Zagadkę wyjaśnia Maciej Binkowski. „Mam wrażenie, że zbyt często projekty są niedoszacowane. W połączeniu z błędnymi decyzjami na wysokim szczeblu prowadzi to do gorszej jakości produktów i nadmiernej eksploatacji zespołów”. Trzeba uzmysłowić sobie, że branża gier jest stosunkowo młoda, a dopiero niewiele ponad dekadę tworzone są gry z budżetami hollywoodzkich „blockbusterów”. To zbyt mało czasu, żeby ludzie nauczyli się zarządzać takimi gigantycznymi projektami, tym bardziej teraz, gdy konkurencja zaostrzyła się, oczekiwania graczy są ogromne, wydawcy mocno naciskają i trzeba pracować na wysokich obrotach. Pół biedy, gdy ma się gotową technologię i co roku wydaje kolejną FIFĘ czy Call of Duty. W przypadku tworzenia czegoś zupełnie nowego, czego nikt nie robił, jak to było z Heavy Rain czy L.A. Noire, ekstremalnie trudno oszacować ile będzie kosztowało stworzenie technologii, jak wielu potrzeba będzie pracowników, ile czasu zajmie produkcja. „My jesteśmy generalnie jeszcze dość słabi w planowaniu” – zauważa Chmielarz. Przyznaje, że branża filmowa ma planowanie lepiej opanowane, ale też znacznie łatwiej ogarnąć plan zdjęciowy trwający miesiąc lub dwa niż dwuletni projekt w przypadku gier. Co nie znaczy, że nie da się tego zrobić. „Jeśli jest dobry producent i wie jaką grę chce zrobić, to finalnie mnoży czas razy dwa i dodaje pół roku, mnoży kwotę razy dwa i dodaje parę milionów. Wtedy mniej więcej otrzymuje realną wartość tego, co można zrobić”. Jak zwykle trochę przerysowuje, ale nie da się ukryć, że dobry producent gwarantuje, że projekty powstają na czas.

W Polsce mamy niewielu producentów, a tym bardziej dobrych, a ostatnio ubyło nam jednego – Tomasz Gop odszedł z CD Projekt RED. Czy faktycznie ta praca jest jeszcze bardziej wyczerpująca niż pozostałych osób parających się tworzeniem gier? Jak podkreślają nasi rozmówcy, jest to wymagający, stresujący i męczący zawód, ale też nie mówimy o pracy w kopalni. Owszem, bardzo dużo rzeczy ma się na głowie. „Do ogarnięcia jest masa tematów z masą ludzi. Do podjęcia jest sporo decyzji rzutujących, w różnym stopniu, na końcowy produkt, a im bliżej do premiery tym więcej stresu” – wylicza Binkowski. Oczywiście, takie osoby rzadko kiedy pracują osiem

godzin. „Producenci niestety mają to do siebie, że muszą być tymi osobami, które przychodzą przed teamem i wychodzą ostatni” – mówi Chmielarz. „Muszą najpierw przygotować pracę, a potem tę wykonaną pracę ogarnąć i zaplanować następny dzień, miesiąc i rok. Jest to wymagająca robota, ale jak w CityVille – widzisz, że coś rośnie. Rozpoczynasz projekt i widzisz, jak słupki się wypełniają i dąży to ku szczęśliwemu końcowi”.

Łukasz Mach zwraca uwagę na to, że łatwo sobie wyobrazić



"Myślę, że sporo ludzi ma fałszywe oczekiwania. Wydaje im się, że można osiągnąć gigantyczny sukces i zawojować świat, pracując siedem godzin dziennie, plus piątki wolne"

– Adrian Chmielarz

obciążenie człowieka, który ma to wszystko spinać, przy projektach angażujących setki osób. Brzmi jak ciężki kawałek chleba, ale nie słyszeliśmy, żeby Shigeru Miyamoto nie wyrabiał, czy Hideo Kojima chciał odchodzić z Konami po wydaniu czwartego Metal Gear Solid. A zatem o co chodzi z Gopem? Chmielarz uważa, że to bardzo rzadki przypadek: „Nawet mimo tych crunchy, mimo narzekania, strasznie trudno jest spotkać kogoś, kto z tej branży odszedł na zawsze. Bardzo często są to ludzie, którzy zmieniają profil – pracowali dla kogoś, a teraz sami robią gry mobilne albo odwrotnie, robili takie małe gry, a teraz na Xboxa. Ale generalnie jak ktoś połknie bakcylią robienia gier, to nie odchodzi. A jeśli już tacy ludzie odchodzą, to znaczy, że faktycznie wypalili się kompletnie”.

Maciej Siniło, generalist programer z Digital Extremes: „Nie wiem jaki był powód odejścia Tomka, nie wiem czy zmienił branżę. Wiem natomiast, że choć oficjalnie był producentem, to tak naprawdę robił masę innych rzeczy, mocno ciągnął PR, jeździł po świecie promując grę. Był w zasadzie twarzą tej produkcji”. Potwierdza to Mach: „Každy z nas, kto pracuje na poziomie globalnym, czy to producent, czy PRowiec, ma ciężką pracę, która wiąże się czasem z poczuciem wypalenia. Praca Tomka była podwójnie ciężka, bo był nie tylko producentem, ale również twarzą Wiedźmina i jego jedynym PRowcem w ostatnich latach. Prowadził prezentacje na całym świecie, często bywał na wyjazdach, obijał się po zagranicznych redakcjach”.

□ „Crunch” Uncharted 2 trwał niemal rok. Efekt jest fantastyczny – sztuka wymaga ofiar?



□ L.A. Noire powstawało przez siedem lat, podczas których pracownicy Team Bondi nie rzadko tkwili w pracy po dwanaście godzin.



AK ANGELINA JOLIE

Wyjaśnijmy, o co chodzi z byciem „twarzą gry”. W ten sposób nazywane są osoby, które jeżdżą na wystawy gier, spotykają się z dziennikarzami na pokazach, udzielają wywiadów do czasopism, a także w formie video. Twarzą MGSa jest Kojima, a Gears of War – Cliff Bleszinski. Jak mówi Łukasz Mach, bycie „twarzą” to najczęściej podsumowanie jakiegoś etapu w firmie. „Przechodzisz przez wszystkie szczeble i stajesz się postacią, która wie najwięcej o danym projekcie i firmie”. Z drugiej strony twarzami bywają po prostu założyciele danej firmy, jak w przypadku bossów BioWare, a czasem są to po prostu ludzie, którzy mają predyspozycje do prowadzenia prezentacji.

Myli się każdy, kto uważa, że Bleszinski ma lekką pracę. Uśmiechnie się do kamery, cyknie fotkę z Jade Raymond i Bananem, spotka się z fanami. „To mniej więcej tak, jak ludzie widzą Angelinę Jolie. Co ona ma za pracę – jacyś ludzie ją wymalują, pokaże się parę razy, będzie w gazetach i raz na rok zagra w filmie za 30 milionów dolarów” – mówi Chmielarz. „Ale nie wspominają o tym, że zanim wyjdzie na sesję fotograficzną, to pięć godzin nieruchomo siedzi w krześle podczas makijażu. Nie wspominają o tym, że musi mieć reżim dietetyczny non-stop, żeby grama tłuszczu nie było na ciele, bo to źle wygląda na zdjęciach. Nie biorą pod uwagę, że ona musi podróżować, przejeżdża dziesiątki tysięcy kilometrów rocznie. Podobnie jest z byciem twarzą

gry. Wszyscy mówią, że tylko chodzi taki koleś i rozsiewa swoją propagandę na prawo i lewo, na pewno spija samą śmietankę. Dopóki nie okaże się, że przygotowanie do takiej prezentacji to ciężka praca. Jak mieliśmy prezentację dla EA, to odbyło się pięć prób, od początku do końca musieliśmy wszystko powtarzać, jak aktorzy w sztuce”. Wie, co mówi, bo od lat to właśnie on jest frontmanem swoich firm, czy

Gawędy AD 2011

Dziesięć lat temu w Gawędach po Fai w NEOplus Adrian Chmielarz napisał: „Owszem, istnieją developerzy, którzy kąpią się w wodzie Perrier i którzy sławą dorównują telewizyjnym gwiazdkom, ale... Ale jest ich jakieś 5%. I to w wersji optymistycznej. Tak, moi mili. 95% developerów albo bankrutuje, albo zmienia pracę i zainteresowania, albo latami ledwie wiąże koniec z końcem”.

Zapytaliśmy jak to jest dzisiaj, czy cokolwiek się zmieniło. Oto, co nam odpowiedział:

„Dramatyzowałem wtedy dla efektu, bo nie jestem znany z braku dramatyzowania, natomiast teraz to już nie jest dramatyzowanie – po prostu tak jest. Jak jest tydzień bez ogłoszenia, że padł jakiś znany nam developer, to jest to dziwny tydzień. A to Sony kogoś zabiło, a to Disney, a to Activision. Przez ostatnie dwa lata trwa rzeź niewiniątek. Z perspektywy graczy żyjemy w jednym z najbardziej ekscytujących czasów, natomiast dla developerów to są czasy koszmarnie. Na przykład zacząłeś planować grę na Wii, masz niewielką grupę, więc zakładasz projekt dwuletni. Kończysz go i okazuje się, że rynek tak się zmienił, że wszyscy przyzwyczajeni są, że za taką grę płaci się dolara. A Ty chcesz za swoją 50. I Twoje dwa lata okazują się zmarnowane. Jeszcze cztery lata temu sukces mogły odnosić gry stosunkowo krótkie i bez multiplayera, np. BioShock. Spróbuj tego dzisiaj, powodzenia. Dla graczy to świetny czas, niektóre mobilne gry na iOSa są genialne, w przeglądarkach jest kupa coraz lepszej jakości tytułów, a do tego dochodzi cały świat konsolowy. Ale dla najlepszych developerów to ciężkie czasy. I to nie jest nic dziwnego – Gearsy trzecie rozpoczynają sezon, który kończy się w połowie listopada. Przez dwa miesiące ukaże się bodaj czternaście tytułów, z których każdy ma prawie gwarantowaną ocenę powyżej dziewiątki. Będą to wielkie rzeczy: Gearsy, Skyrim, Modern Warfare 3, Battlefield 3, Uncharted 3, Assassin, no i nie ma szans, żeby wszyscy zarobili. Będzie jakieś przetasowanie, bo nikt nie kupi 14 gier w dwa miesiące. Ktoś na tym ucierpi. I to jeden z takich developerów, który nie ucierpiałby jeszcze cztery lata temu. Wydawało się jeszcze dwa lata temu, że takie firmy jak Pandemic będą do ruszenia? Bizarre? Legendarne nazwy w branży i ich już nie ma.

W tej wypowiedzi sprzed dziesięciu lat mówiłem o zwycięzcach, przegranych i o tych, którzy sobie przędą. Teraz tych, którzy przędą będzie ubywało. Przegranych jest coraz więcej. Mam wrażenie, że to się powoli kończy, nie ma za bardzo kogo zabijać. Między innymi dlatego przy nowej generacji konsol, wydaje mi się, nie będzie jakiegoś niewiarygodnego skoku jeśli chodzi o moc sprzętu. Absolutnym numerem jeden jest socjalizowanie się użytkowników. Jest jakiś powód, dlaczego Nintendo ma kontroler, na którym możesz szybko pisać. Z definicji nowa generacja będzie oferowała większą moc, ale to w ogóle nie jest focusiem w tej chwili”.

to było Metropolis, Lemon Interactive czy teraz People Can Fly. Zapytany o to, czy nikt inny nie chciał spróbować, odpowiada, że owszem, było w firmie kilka osób, które chciały zobaczyć jak to jest. „To niby fajna przygoda – pojadę na targi, pogadam z dziennikarzami. No i pojechali i już więcej nie chcą, bo nagle okazało się, że stres towarzyszący prezentacji jest nefajny. Gdy odpalasz grę i Ci się zwiesi, to jak nie masz pieluchy, robi się nieprzyjemnie”.

Niewątpliwie głównym obciążeniem jest odpowiedzialność za to, co się mówi. Trzeba być świetnie poinformowanym, jeśli chodzi o status projektu i mieć pewność, że to, co obiecuje się ludziom, potem faktycznie znajdzie się w grze. „Jesteś bezpośrednio rozliczany przez graczy, przez wydawców i, co równie ważne, przez kolegów z zespołu, który reprezentujesz. Wycofywanie się z obietnic danych graczom bywa bardzo frustrujące” – zauważa Łukasz Mach.

Do tego dochodzą częste podróże, o których wspominał Chmielarz. Człowiek jest oderwany od rodziny, żyje na walizkach. „Siedzisz po jakichś hotelach, czekasz na swoją kolej. Każdy kto latał samolotem wie, jak fajne są lotniska, czekanie, te wszystkie kolejki i kontrole” – mówi szef PCFu. „Nie chcę opowiadać, że to są jakieś kazamaty, ale to jest męczące”. Więc dlaczego wciąż to robi? „Pomaga, jeśli naprawdę wierzysz w to, o czym opowiadasz, jeśli wierzysz w swoją grę i jesteś pasjonatem tego, co robisz. Są niedogodności, ale masz okazję opowiedzieć innym ludziom o tym, nad czym ciężko pracowałeś i to rekompensuje wszystkie niewygody”.

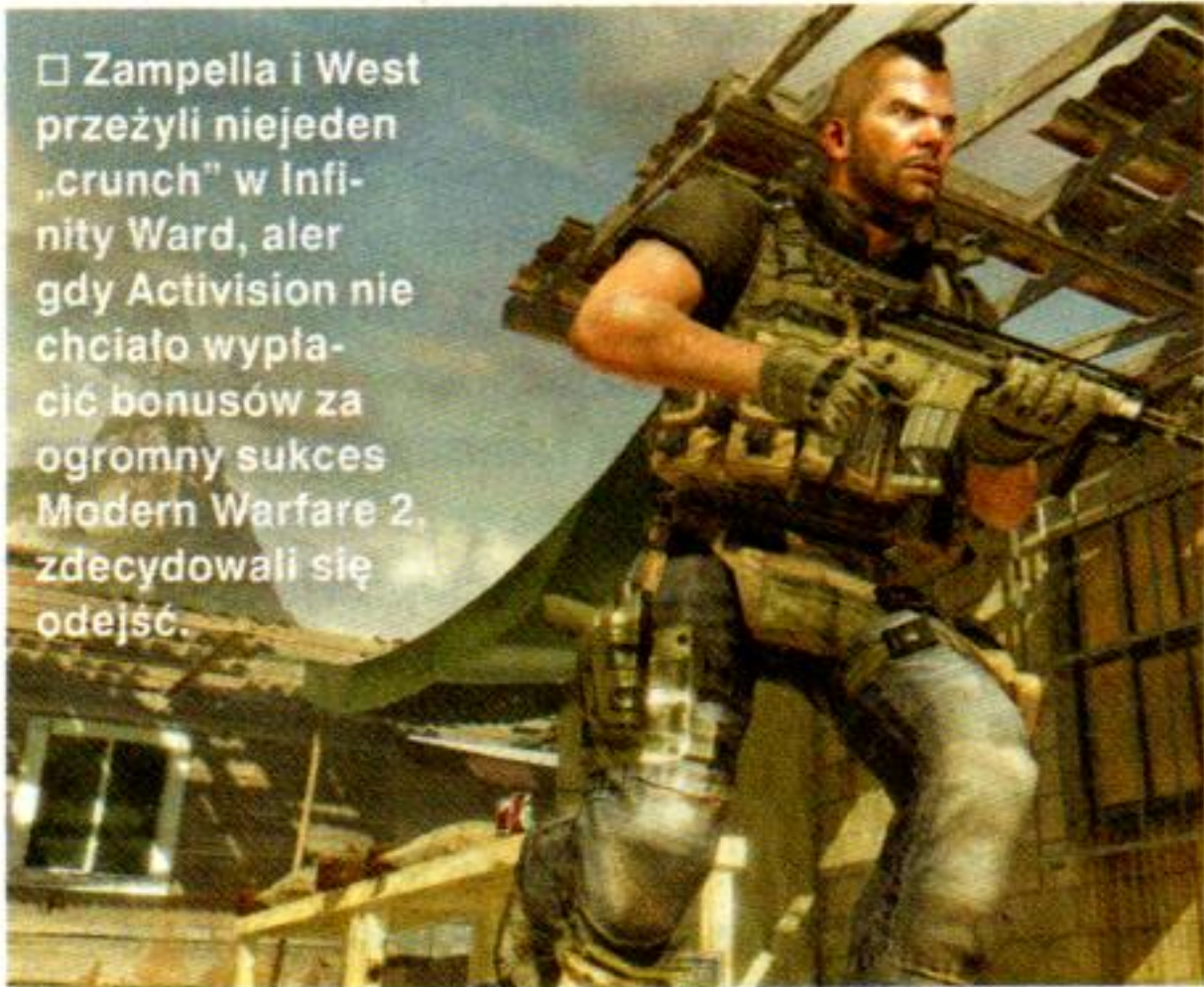
A GARŚĆ DOLARÓW

Jak w takim razie wygląda sprawa wynagrodzenia? Satisfakcją lodówki nie da się wypełnić i człowiek ma prawo oczekiwać, że za ciężką pracę otrzyma odpowiednią zapłatę. „Wystarczy zobaczyć parking przed Epic, żeby zrozumieć, że bardzo realne są z tego spore pieniądze” – mówi Chmielarz. „Ale czymś normalnym jest system bonusów z zysków – gra przyniesie zysk, okazała się hitem, więc częścią tych pieniędzy się podzielimy. Natomiast polska mentalność to >lepszego wróbel w garści niż gołąb na dachu<, w związku z czym ludzie wolą wyższą pensję kosztem tych potencjalnych zysków w przyszłości. I rozumiem ich, bo żeby pojawiły się zyski, z których będziesz wypłacał procenty jako bonusy, to trzeba odnieść gigantyczny sukces, o co nie jest dzisiaj łatwo. Ale w branżach artystycznych jest to normalne. Johnny Depp za Piratów z Karaibów też dostał X milionów dolarów plus procent od sprzedaży powyżej Y”.

A zatem wzbogacić się można, ale gra musi odnieść gigantyczny sukces. Natomiast jak mówi Łukasz Mach, „zwykli” twórcy gier nie zarabiają kokosów, mają po prostu przyzwoite pensje. „Umówmy się, mitów na temat zarobków jest dużo, ale większość nie jest zgodna z prawdą. Ta branża wręcz napędzana jest artystami i wizjonerami, którzy często zaczynają z poziomu testera gier, gdzie pieniądze są naprawdę niewielkie. Ich pasja pozwala im się wybić i wejść na szczyty developerskiego łańcucha pokarmowego – wtedy zarabiają lepiej”. Radek Szczepańczyk radzi, żeby się nie ludzić, bo płaca w grach jest przeciętna: „Zwłaszcza zważywszy na poziom wyspecjalizowania, jaki wymagany jest od pracowników”.

Czyli jednak jest różnica, ale jeśli zamierzacie zająć się tworzeniem gier, a pieniądze to nie wszystko i ważna dla Was jest możliwość rozwinięcia się, wtedy macie powody do zadowolenia. Owszem, w sieci

□ Zampella i West przeżyli nie jeden „crunch” w Infinity Ward, ale gdy Activision nie chciało wypłacić bonusów za ogromny sukces Modern Warfare 2, zdecydowali się odejść.



można znaleźć wiele wpisów niezadowolonych osób, które odeszły z dużych firm, bo jak twierdziły, nikt nie chce zatrudniać ambitnych, chcących się rozwijać. O wiele wyżej cenieni są rzemieślnicy wyspecjalizowani w jednej dziedzinie – trybiki, dzięki którym maszyna działa. Jednak Adrian Chmielarz wyraźnie daje do zrozumienia, że to bzdury. „Im więcej potrafisz, tym łatwiej Ci znaleźć pracę w tej branży. Wyobraź sobie artystę koncepcyjnego. Ma co robić przez pół roku, rysuje szkice. A potem? Jeżeli niczego więcej nie potrafi, to ma siedzieć i dostawać kasę za nic? Przykład naszego grafika – on zaczął w fazie implementacji robić nieba, a potem przeszedł do interfejsu użytkownika i zaprojektował wszystkie ikonki i ekrany wczytywania danych w Bulletstormie. Podobnie jest z twórcami tzw. assetów, czyli cegieł, z których buduje się poziom. Jak już zrobiliśmy znaki drogowe, kosze na śmieci i betonowe ściany, i zaczynamy składać grę, to co taki facet ma robić? Jeśli potrafi coś innego, np. oświetlać te złożone poziomy, to tym lepiej dla niego. Ale jeśli ktoś jest wybitnym talentem w swojej dziedzinie, nie potrafi nic innego, to i tak znajdzie pracę”. Swoje trzy grosze dokłada Maciej Binkowski, który zdaje się mówić, że przy grach z definicji nie mogą pracować osoby znające się tylko na jednej rzeczy. „Gry łączą ze sobą bardzo wiele dziedzin, od matematyki i fizyki, przez muzykę i sztukę obrazu, po psychologię i socjologię. Firmy stawiają na ludzi, którzy potrafią twórczo myśleć i rozwiązywać problemy”. A zatem czy można się rozwinąć? „Nieprawdopodobnie. To ci powie każdy, nawet ci, którzy się wypalili. Jeden od drugiego podpatrzy jakiś trik, tu go coś zmotywuje, tam zobaczy coś ciekawego. Rozwijanie się, bycie non-stop w kreatywnej atmosferze i to, że budzisz się rano i wiesz, że coś fajnego wydarzy się w pracy, to jeden z benefitów tworzenia gier” – mówi Chmielarz, a Binkowski dodaje: „Ta praca to kopalnia wiedzy i nieustanna nauka. Uczysz się poprzez pracę, obserwację, sięganie do źródeł”. A nawet jeśli ktoś ma wąską specjalizację, to i tak w jej ramach może się rozwijać, co zauważa Radek Szczępańczyk: „Graficy dzielą się na tych od poziomów i od postaci. Programiści specjalizują się w sztucznej inteligencji, grafice, gameplayu itp. W ramach dość wąskich specjalizacji pozostaje wiele do nauki”.

CHODY DO NIEBA

SDostaliśmy się do wymarzonej firmy, rozwijamy się, naturalną kolejną rzeczą jest, że przychodzi chęć wspięcia się wyżej w hierarchii firmy. Czy da się zrobić w tej branży zawrotną karierę? „Gamedev jest cały czas stosunkowo młodą, dynamiczną gałęzią” – mówi Maciej Sinilo. „Jest jakiś tam pułap, choć to również zależy od firmy. Jednym z szefów Naughty Dog jest człowiek, który przyszedł tam dziewięć lat temu jako

programista”. Szczępańczyk zauważa, że gry wymagają coraz większego nakładu pracy i większych zespołów, a co za tym idzie – większej liczby wyższych stanowisk. Stąd możliwości awansu są spore. Według Chmielarza o awans jest bardzo łatwo, a to dlatego, że większość firm wciąż zatrudnia niewiele osób i dużo łatwiej być w takiej niedużej grupie zauważonym: „W Ubisoft jest trudniej, bo jak masz dwa tysiące pracowników, to musisz zrobić struktury, bo będzie chaos. Ale Epic ma 120 osób, my mamy 70. Przykład z podwórka – Tanya Jessen zaczynała jako tester. W tej chwili jest jedną z najważniejszych producentek na świecie, w takim sensie, że odpowiada za wielkie rzeczy w Epic (Bulletstorm, Gears of War – red.). Chris Perna, główny art director Epic, zaczynał jako senior artist przy Gears of War. Awansował na art directora całej firmy. Takie rzeczy dzieją się non-stop. U nas w PCFie też tak jest”.

Nic dziwnego, że pomimo doniesień o zajeżdżaniu pracowników i niepłaceniu im za nadgodziny, wciąż tysiące ludzi chce pracować w branży. Nawet w Polsce powstały pierwsze szkoły zajmujące się kształceniem przyszłych developerów, jednak Maciej Binkowski podchodzi do nich sceptycznie: „Bardzo zastanawia mnie fakt, kto tych przyszłych developerów kształci. Nie mamy w Polsce weteranów z 30-letnim doświadczeniem na światowym rynku. Od całkiem niedawna jest zaledwie kilka firm, które robią produkty na światowym poziomie. Prawdziwych fachowców znających się na rzemiośle również jest w Polsce mało. Wszyscy pracują w pocie czoła przy swoich projektach – nie sądzę, żeby mieli czas na etat na uczelni. Więc kto?”. Dlatego też wciąż bardziej cenieni są ludzie, którzy sami coś osiągnęli, domorośli geniusze, jak mówi o nich Łukasz Mach, a nie wychowankowie uczelni. Ale czy jest miejsce na rynku dla pasjonatów, dla ludzi bez papierka wyższej uczelni, którzy chcieliby w przyszłości pracować w dużej firmie, gdzie wymagane jest kilkuletnie doświadczenie w branży?

Maciej Sinilo widzi nadzieję w AppStore: „Obecnie jest chyba najlepszy moment od lat, by zaistnieć w branży. Powstaje masa ciekawych gier niezależnych, wiele osób wraca do korzeni, a dzięki inicjatywom typu AppStore znowu można tworzyć gry w garażu”. To zresztą nie tylko opcja dla nowych w branży, ale również wyjadaczy, którzy nie dostają zielonego światła na stworzenie wymarzonej gry. „Często autorskie projekty znanych reżyserów filmowych są bardziej niskobudżetowe” – zauważa Chmielarz. „W przypadku konsolowych gier triple-A, bo prawie innych już na rynku nie ma, trudno będzie kogoś przekonać do swojej zachcianki. Słuchaj mam pomysł na grę, w której umierasz od jednej kulki, co ty na to? Potrzebuję 40 milionów dolarów”. Czasami zdarza się, że wydawca wykłada pieniądze na taki autorski projekt, ale może skończyć się to tak jak w przypadku Raven. Po latach tworzenia kontynuacji i spin-offów znanych serii innych firm, zrobili wreszcie swoją

Team Lipa

Byli pracownicy Team Bondi oskarżają firmę między innymi o to, że zatrudniano młode, niedoświadczone osoby, a następnie wypalano je i wyrzucano po roku. Według Adriana Chmielarza takie praktyki są kompletnie bez sensu: „Za wyjątkiem takich firm jak Team Bondi, to jest po prostu niemożliwe. Jak przyjdzie taka świeża lama, to ona nic nie potrafi. Pół roku wdrażasz takiego człowieka, a jak zacznie już coś robić, to masz go za trzy miesiące wywalić?”.

McNamara i spółka na wiele cwanych sposobów zmuszali ludzi do pracy po godzinach. Pracownicy otrzymywali służbowe maile, w których informowano ich, że zbliża się termin premiery i trzeba będzie „przycisnąć”, po czym po kilku miesiącach dowiadawali się o przesunięciu premiery. I to nie zawsze jako pierwsi. Zdarzyło się, że McNamara najpierw powiedział o nowym terminie dziennikarzom w trakcie E3. Mimo to ludzie niechętnie odchodzili z pracy, bo pieniądze za pracę po godzinach mieli otrzymać tylko ci, którzy pracowaliby w firmie jeszcze kilka miesięcy po wydaniu L.A. Noire.

Czy to wszystko prawda? Na razie jeszcze nie wiemy, ale po publikacji artykułu na ign.com, International Game Developers Association (IGDA) ogłosiło, że zbada, co działo się w Team Bondi. Czy faktycznie McNamara nie potrafił ogarnąć projektu i tylko dzięki Rockstarowi udało się go zamknąć i wydać grę? Cała sprawa zresztą na pewno odbije się czkawką firmie braci Houser. W lipcu ubiegłego roku żony pracowników Rockstar San Diego opisały, jak wykorzystywani są ich mężowie pracujący nad Red Dead Redemption. Kolejny tego typu skandal to ostatnie czego twórcy GTA potrzebują, nawet jeśli tym razem nie dotyczy to ich bezpośrednio.

□ Jeszcze przed aferą związaną z L.A. Noire pojawiły się liczne pogłoski o nadużyciach w Rockstar podczas prac nad Red Dead Redemption.



grę – Singularity i nie odniosła ona sukcesu. Kolejnej szansy na razie nie dostaną, w tej chwili muszą pracować nad Call of Duty. „Tworzenie i wydawanie gier to biznes i żeby miał sens, musi przynosić zyski” – nie ma wątpliwości Maciej Binkowski. „Jeśli chcesz zrobić blockbustera, to trzeba zaakceptować sposób, w jaki one powstają – za duże pieniądze, z kompromisami i machiną marketingową. Takiej gry nikt nie da Ci zrobić, dopóki nie udowodnisz, że potrafisz. Tak samo jak żadna wytwórnia nie wyłoży milionów dolarów na dzieło nieznanego reżysera. Można zrobić produkcję indie, za stosunkowo małe pieniądze i z większą swobodą. A jeśli ktoś ma ochotę zrobić coś absolutnie po swojemu albo dla funu to też nie ma problemu. Konieczny sprzęt i narzędzia dostępne są za naprawdę nieduże pieniądze – grę może zrobić prawie każdy”.

Wspomniana wcześniej usługa Apple to tylko jedna z opcji. Radek Szczepańczyk wskazuje na smartfony, tablety, Steam, Xbox Live Arcade, PlayStation Store: „To platformy, dzięki którym małe zespoły albo nawet pojedynczy twórcy mają dostęp do coraz większej widowni. Miejsca jest teraz więcej niż dawniej. Gry stają się coraz bardziej popularne, a duża liczba platform w połączeniu z łatwym dostępem do silników do gier powoduje, że coraz łatwiej zrobić grę”. I całe szczęście, że developerzy mają opcje, bo jak zauważa Chmielarz trudno jest pracować dwa lub trzy lata przy projekcie, który nie jest owocem pasji, tylko jest to zwykła praca.

NIE TYLKO CRUNCH

Ustaliliśmy już, że pracowanie kilkanaście godzin i nie najwyższe zarobki, to norma w branży gier video, a w przypadku producentów i „twarzy” gry dochodzą jeszcze niewygody związane ze stresem (odpowiedzialność za słowa, możliwość wysypania się gry na pokazie), podróżami i rozłąką z rodziną. Wszystko to jednak człowiek jest w stanie przetrwać, gdy chodzi o możliwość robienia czegoś, co się kocha. Ale nawet najbardziej zadowolonego pracownika może szlag trafić, gdy owoce jego pracy trafią do kosza. Chmielarz: „Wielu ludziom pracującym w tej branży wydaje się, że każda rzecz, którą zrobią musi wejść do gry. Ja to rozumiem. Pracujesz miesiąc nad postacią, która zostaje wycięta. Steven Spielberg opowiadał, że nad Szeregowcem Ryanem albo Listą Schindlera dosłownie płakał, gdy był w pokoju montażowym, bo film był o pół godziny za długi. Ciął i ryczał. I tak samo jest z grami. Bardzo często pracuje się nad prototypem tylko po to, żeby dowiedzieć się, że to nie ten kierunek. Pracujesz nad postacią, a tu okazuje się, że nie pasuje ona do większej koncepcji gry. Ponownie – tak jest w każdej branży. Pisarze tną fragmenty, przepisują powieść na nowo i w grach jest identycznie. Gears of War zaczęło jako gra o pojazdach strzelających do siebie, to było rozwinięcie moda z Unreala”.

Maciej Binkowski porównuje powstającą grę do układanki, do której muszą pasować wszystkie fragmenty. To normalne, że część materiałów ląduje w koszu, nie dlatego, że są złe, ale po prostu nie pasują do całości. Na dodatek, wraz z rozwojem projektu bywa tak, że obraz tej układanki zmienia się i potrzebne są przeróbki, a nawet trzeba zrobić coś od nowa. To może wywoływać frustrację. „Wszystko co robimy – obojętnie czy jest to model, tekstura, muzyka czy kawałek kodu – ostatecznie służy wykreowaniu bardzo konkretnego doświadczenia po stronie gracza, zrobieniu dobrej gry. Niestety często zdarza się, że artysta nie rozumie, że jego sztuka

służy konkretnemu celowi i czuje się dotknięty, bo zmarnowano jego pracę. A w tej branży nie wystarczy być świetnym artystą, czy programistycznym geniuszem. To przede wszystkim miejsce dla ludzi, którzy chcą robić dobre gry”. Dobre gry, do których prawa będzie miał wydawca i może zdecydować, że kontynuację zrobi zupełnie inny team. Świadomość, że coś się stworzyło, a teraz ktoś inny będzie to rozwijał, również może zniechęcać do dalszej pracy w branży gier video.

Chmielarz mówi, że po prostu trzeba się z tym pogodzić, a najważniejsze jest to, że na szczęście gracze rozumieją na czym to polega: „Nikt nas nie wini za wszystkie Pa-inkillery, które ukazały się po oryginalnym. Oczywiście duża część publiki ma to głęboko-

ko. Jestem przekonany, że 90% grających w Call of Duty nie ma pojęcia, że była jakaś konkurencja między Infinity Ward a Treyarch. Jakbyś zapytał się, kto jest developerem, 90% nie potrafiłoby pewnie w ogóle powiedzieć albo odpowiedziałoby, że Activision. Są ludzie, których stać na to albo mają determinację, żeby wykreowaną przez siebie markę trzymać tylko dla siebie. W innym przypadku jest tak, że zrobiłeś swoje, dałeś z siebie wszystko, co było najlepszego, i to buduje Twoją karierę, nawet jak ktoś zepsuje część drugą. Ty możesz powiedzieć, że zrobiłeś pierwszą, która była fajna. Albo możesz powiedzieć – to ja przyszedłem zrobić sequel i poprawiłem tę grę. Trzeba być dumnym z tego, co się obecnie robi”.

CONTINUE? 9... 8... 7...

Uczciwie byłoby napisać, że tworzenie gier video nie jest najcięższą pracą na świecie, ale oczywiście ma swoje cienie i blaski. Jasne, tak można napisać właściwie o każdej robocie. Tak samo można o wszystkim napisać, że prawa rynku są okrutne i nawet tak zasłużone studia jak Bizarre mogą zostać zamknięte. Najważniejsze, że można robić to, co się kocha, a jakby coś się nie udało albo pracodawca próbował wykorzystywać pracowników, zawsze można odejść i znaleźć zatrudnienie gdzieś indziej. „Ludzie odchodzą, firmy rozpadają się, powstają nowe” – mówi Radek Szczepańczyk, jakby chciał potwierdzić, że opcje są i do brzy pracownicy poradzą sobie na rynku pracy. A jak widzi to Chmielarz, którego PCF był małym, niezależnym studiem, a został kupiony przez Epic? „Czasami sprzedasz się wielkiej firmie i bardzo Ci z tym dobrze. Wydaje się, że DICE są zadowoleni, że sprzedali się EA. Generalnie robią zajebyte rzeczy, cały świat z zapartym tchem czeka na Battlefield 3 i nie słyhać o jakichś niesnaskach, problemach. A czasami jest tak, że ktoś sprzedaje się wielkiej firmie, mija pięć miesięcy i już odchodzi. To indywidualna kwestia, co komu w duszy gra i z jaką

firmą będzie współpracował”. Tak jak choćby Bungie, którzy najpierw sprzedali się Microsoftowi, później chcieli znów być niezależni, a teraz ponownie stali się częścią wielkiej korporacji – tym razem Activision.

A nawet jeśli ktoś nie znajdzie pracy, może założyć własne studio i tworzyć gry np. indie. Ale to zawsze ryzyko, a jak podkreśla Maciej Binkowski, większość ludzi woli bezpieczeństwo. „Poza tym

"Obecnie jest chyba najlepszy moment od lat, by zaistnieć w branży. Powstaje masa ciekawych gier niezależnych, wiele osób wraca do korzeni, a dzięki inicjatywom typu AppStore znowu można tworzyć gry w garażu" - Maciej Siniło

nie każdy chce prowadzić własny biznes. Niektórzy wolą być specjalistami we własnej dziedzinie i w niej się realizować”.

Mimo wszystkich ciemnych stron pracy w branży i tak wiele osób nie potrafi odejść i zająć się czymś innym. Chmielarz uważa, że odejść i już nie wracać mogą chcieć tylko ludzie po wielkiej traumie, jak pracownicy Team Bondi. „Každy z nas miewa momenty przemęczenia i rezygnacji. Najczęściej to jednak mija” – zapewnia Łukasz Mach. „Bo branża gier uzależnia i ciężko się od niej uwolnić. Myślę, że trudniej niż od pracy w banku” – żartuje i dodaje: „Jak każda inna praca, ta również może się przejeść. Zdarzają się wypalenia – sam widziałem kilka takich sytuacji. Na pewno jednak łatwiej się odświeżyć – czasem wystarczy nowy projekt, którego założenia są zupełnie inne od poprzednich, by odzyskać radość z pracy”. To samo uważa Maciej Binkowski: „Mimo wszystkich wad, praca w branży gier sprawa niesamowitą ilość frajdy, o którą trudno gdzie indziej”.

Chyba powinniśmy cieszyć się, że polscy developerzy tak dobrze czują się w tej branży, bo to tylko dobrze o nich świadczy. Są pasjonatami, a to oznacza, że szybko nie złożą broni. „Wypalenie może nastąpić tylko u ludzi, którzy nigdy do końca nie byli pasjonatami tego, co robili” – mówi Adrian Chmielarz. I na koniec daje dobrą radę, którą do serca mogą wziąć nie tylko ludzie tworzący gry, ale w ogóle wszyscy: „Jeśli przychodzisz do pracy i nie możesz już patrzeć na to, co robisz, to trzeba zmienić pracę. Życie jest tylko jedno”. Nic dodać, nic ująć. //Mielu

□ Nie ma lekko, ale gdy jest sukces... Kilkanaście lat temu John Carmack z id Software po sukcesie Doom i Wolfenstein 3D jeździł do pracy Ferrari Testarossa.



□ Michał Sroczyński: „Pracujemy nad dynamiką kamery i animacją samego pocisku. Testujemy różne ujęcia. Będą możliwe podwójne, potrójne trafienia. Wprowadzimy też penetrację kul, czyli przebijanie cienkich ścian, która w połączeniu z termowizją daje bardzo fajne efekty”.

INFO

DEVELOPER: CITY INTERACTIVE
WYDAWCA: CITY INTERACTIVE
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, XBOX360

Weź głęboki oddech i wyceluj. Twój AW-50 ma wbudowany system zapobiegający odrzutowi i pomagający w precyzyjnym celowaniu. Na pewno trafisz

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

Robert Malinowski, community manager w City Interactive nie miałby jakichkolwiek problemów z odpowiedzią na pytanie, czym będzie się różnił Sniper: Ghost Warrior 2 od Modern Warfare 3 i Battlefield 3, ale to przecież oczywista sprawa. W czasach, gdy Electronic Arts i Activision toczą walkę na niewyobrażalną skalę, rywalizując na polu wojennych efesów, Ghost Warrior 2 podąża własnym szlakiem. Przetarła go pierwsza część, zdobywając może i nie najlepsze oceny w recenzjach, ale doskonale sprzedając się na całym świecie. Teraz, dysponując większym budżetem, silnikiem CryEngine 3 i poprawiając błędy oryginału, City Interactive zamierza udowodnić, że Bulestorm to nie jedyny polski FPS z prawdziwego zdarzenia. Przekonałem się o tym w warszawskiej siedzibie polskiego producenta, rozmawiając z przedstawicielami firmy i oglądając prezentację Sniper: Ghost Warrior 2.

Zacząłem od spraw podstawowych, czyli błędów pierwszej części. Mielu narzekał w recenzji (N+ #136) na wiele aspektów rozgrywki, ale największym problemem okazał się sokoli wzrok wrogów: „Przeciwnik stojący dobrych trzysta albo i więcej metrów ode mnie nagle wyczuł, że jestem w pobliżu, podniósł karabin i gdy tylko otworzył ogień, od razu trafił! To jest chore, bo kamuflaż działa tylko wtedy, gdy gra tak chce i w takiej sytuacji mogę przejść nawet kilka

metrów obok wroga, a on mnie nie dostrzeże”. Na szczęście autorzy mają świadomość popełnionych błędów. „Najważniejszym zarzutem w stosunku do pierwszej gry była kwestia SI. Poświęcamy dużo wysiłku, żeby SI zaczęła działać bardziej wiarygodnie” – powiedział mi Łukasz Janczuk, producent Ghost Warrior 2. „Chcemy wyeliminować kwestię przeciwników, strzelających z biodra na takie same odległości, na jakie strzela gracz z karabinu snajperskiego. Dążymy do sytuacji, w której przeciwnicy zamiast stawać i strzelać do nas będą starali się poruszać od osłony do osłony, by zredukować dystans do gracza i wtedy go zaatakować”. Czyli zostanie to rozwiązane mniej więcej w ten sam sposób jak w serii Far Cry – jeżeli gracz zostanie zauważony, wywoła to natychmiastową reakcję wśród przeciwników, ale nie dojdzie do takich absurdów, że AK-47 będzie miał zasięg identyczny jak modułowy karabin wyborowy Remington MSR, który sieje śmierć na odległość 1500 metrów. I całe szczęście, bo nie po to gracze szukają wymarzonej pozycji do oddania strzału, by w ułamku sekundy utracić przewagę taktyczną nad wrogiem. Podczas prezentacji wszyscy przeciwnicy padali po kulce w łeb i nie mieli szans nawiązać walki, więc nie wiem, czy rzeczywiście próbują podbiec, ale nie widziałem też, żeby bohater dostał kulkę z karabinu od wroga oddalonego o kilkaset metrów. I tak powinno być.

□ CryEngine 3 nie tylko pozwala na tworzenie fantastycznej oprawy graficznej, ale też pokazuje, co i w którym momencie obciąża silnik. Z technicznego punktu widzenia gwarantuje to szybszą i wydajniejszą pracę.



□ W grze pojawi się kilka karabinów snajperskich, takich jak Remington MSR, AW-50, czy karabin wyborowy dalekiego zasięgu Barrett XM500. Dostępny będzie również granat odłamkowy M26 oraz M18A1 Claymore.

Kolejna sprawa, którą chciałem wyjaśnić była związana z misjami z pierwszej części gry, w których gracz przestawał bawić się w snajpera i wcielał się w członka grupy uderzeniowej. Gracze nie docenili różnorodności zadań, bo nie chcieli rozstawać się z karabinem snajperskim. Robert Malinowski powiedział mi, że ważne przy produkcji Ghost Warrior 2 było słuchanie tego, co mówią ludzie. „Informacje zwrotne od strony graczy są brane pod uwagę – rozmawiamy z ludźmi, czytamy fora i serwisy. Przykładem jest fakt, że z wersji Snipera na PlayStation 3 wyleciały misje z grupą uderzeniową. Tych misji nie będzie również w drugiej części”. Potwierdził to także Łukasz Janczuk: „Koncentrujemy się tylko i wyłącznie na postaci snajpera”. Mimo wszystko nie każdemu graczowi chciało się siedzieć w krzakach grając w Metal Gear Solid 3: Snake Eater, czekając aż The End zaśnie i zacznie chrapać, co zdradzi jego pozycję. Albo umrze ze starości. Gra musi być różnorodna, więc od czasu do czasu pojawiają się skryptowane wydarzenia. Na pokazie zobaczyłem, jak snajper został namierzony przez helikopter. Nie było mowy o ucieczce, więc pozostało szybko zmieniać pozycję, by nie zostać przeorany młotem z działek pokładowych. I choć rozgrywka nadal polegała na znalezieniu dobrego miejsca do oddania strzału, to nie można było wyciągnąć lornetki i na spokojnie zbadać okolicy. Michał Sroczynski, producent z City Interactive: „Celujemy w okolice dziesięciu godzin rozgrywki. Siedzenie w krzakach przez tyle czasu to dla niektórych graczy fajna sprawa, ale dobrze też nieco zmienić tempo. I sceny takie jak walka z helikopterem czy jazda jeepem będą miksowały to tempo, żeby nie było jednostajnie przez całą grę”. I faktycznie, co innego ustrzelić nieświadomego zagrożenia żołnierza, a co innego trafić pilota śmigłowca, gdy w kierunku bohatera lecą

tysiące pocisków. Z kolei pojazdy od czasu Modern Warfare stały się niejako standardem w FPSach. Na razie widziałem zaledwie dwa. Quad pozwolił na jazdę „w korytarzu”, ale było to zaledwie demo techniczne, w którym zabrakło ścigających bohatera przeciwników. Przejazdka jeepem również nie była porywająca, bo to po prostu wejściówka do jednej z misji, a snajper siedział na miejscu pasażera. Próbowałem dowiedzieć się, czym jeszcze pojeździmy i polatamy, ale Janczuk nie chciał nic więcej zdradzić: „Dążymy do sytuacji, w której jeśli gracz wsiada do pojazdu, to faktycznie ma co z nim zrobić. Nie będziemy stawiali ich na każdym kroku tylko po to, by przejechać dwadzieścia metrów. Zrobimy to w taki sposób, że wykorzystamy

Demo techniczne Snipera 2 wyglądało fenomenalnie. Aż ciężko było uwierzyć w to, że to druga część gry, która ukaze się na tej samej, a nie następnej generacji konsol

je w konkretnym celu, ale teraz nie podam konkretnej listy pojazdów”.

Zabawa w snajpera nie miałaby sensu, gdyby gra była w stu procentach liniowa. To nie Modern Warfare przez cały czas prowadzący gracza za rączkę i wskazuje cele do odstrzelenia z karabinu snajperskiego. Miejscówki, które widziałem na pokazie były szerokie i wielopoziomowe, co umożliwiało zajęcie dogodnej pozycji. W trakcie rozgrywki graczowi cały czas będzie towarzyszył spotter – drugi żołnierz, który zasugeruje właściwe miejsce do oddania strzału, podpowie, co należałoby zrobić, ale przy tym pozostawi graczemu wolną rękę. „Będziemy mieli do czynienia z dwoma typami misji. Część z nich będzie reżysero-

wana, ze względu na to, że gra nadal ma strukturę liniową, ale chcemy też stworzyć miejsca, gdzie gracz zyska dużo więcej swobody i gdzie będziemy polegali na jego umiejętnościach, by sam dotarł do celu, eliminując bądź unikając przeciwników” – wyjaśnił Łukasz Janczuk. „Wiemy, że fragmenty reżyserowane miały swoje niedoskonałości i w drugiej grze zrobimy wszystko, żeby były lepiej dopracowane i nie było takiego wrażenia, że bohater został zauważony, bo zostało to wymuszone przez twórców gry. Musi to funkcjonować wiarygodnie”.

Jeżeli graliście w pierwszą część, to z pewnością pamiętacie, że nigdy tak naprawdę nie

było wiadomo, czy jesteśmy bezpieczni, czy też zostaniemy wypatrzeni przez patrol. Teraz ma to się zmienić. Producent zapewnia, że odpowiedni wskaźnik w jasny sposób poinformuje gracza, czy przeciwnicy go widzą. „W ten sposób będzie wiedział, czy pakuje się w kłopoty, czy musi się schować. Podobny system był w pierwszej grze, ale miał swoje wady. W tym momencie projektujemy go od zera, żeby funkcjonował prawidłowo i był praktyczną pomocą dla gracza. Spowoduje to, że mechanika rozgrywki będzie satysfakcjonująca”. Janczuk niestety nie mógł mi pokazać jak wygląda nowy wskaźnik, gdyż HUD nie był dostępny w pokazywanej wersji, ale fani oryginału z pewnością docenią fakt, że tym razem

□ Demo techniczne obfitowało w zabawne błędy. W trakcie wysiadania z pojazdów bohater traci energię – tak jak po trafieniu. Roboczo nazywa się to „przycięciem palców drzwiami”. Z kolei pojazdy na razie zostały umiejscowione na zasadzie „ktoś przypadkiem pozostawił do nich kluczek”.



nie będą musieli liczyć na łut szczęścia w trakcie wykonywania misji. Prezentowana wersja sprawiała wrażenie bardzo wczesnej, bo nie dość, że nie było HUDa, to jeszcze przeciwnicy wyglądali jakby dopadła ich wszystkich zima. Nie zauważali bohatera wystawionego na widok, ale jak wyjaśnił mi Michał Sroczyński, dzięki temu można było zaprezentować nowe i poprawione elementy rozgrywki. Na przykład walkę na krótkim dystansie przy użyciu noża. Zapowiedziano osiem różnorodnych animacji zadawania ciosów w widoku pierwszej osoby, by zapewnić jak największe uczucie immersji. „To była scena z technicznego dema. W wersji finalnej nie będzie można tak łatwo podejść przeciwnika” – zapewnił Sroczyński.

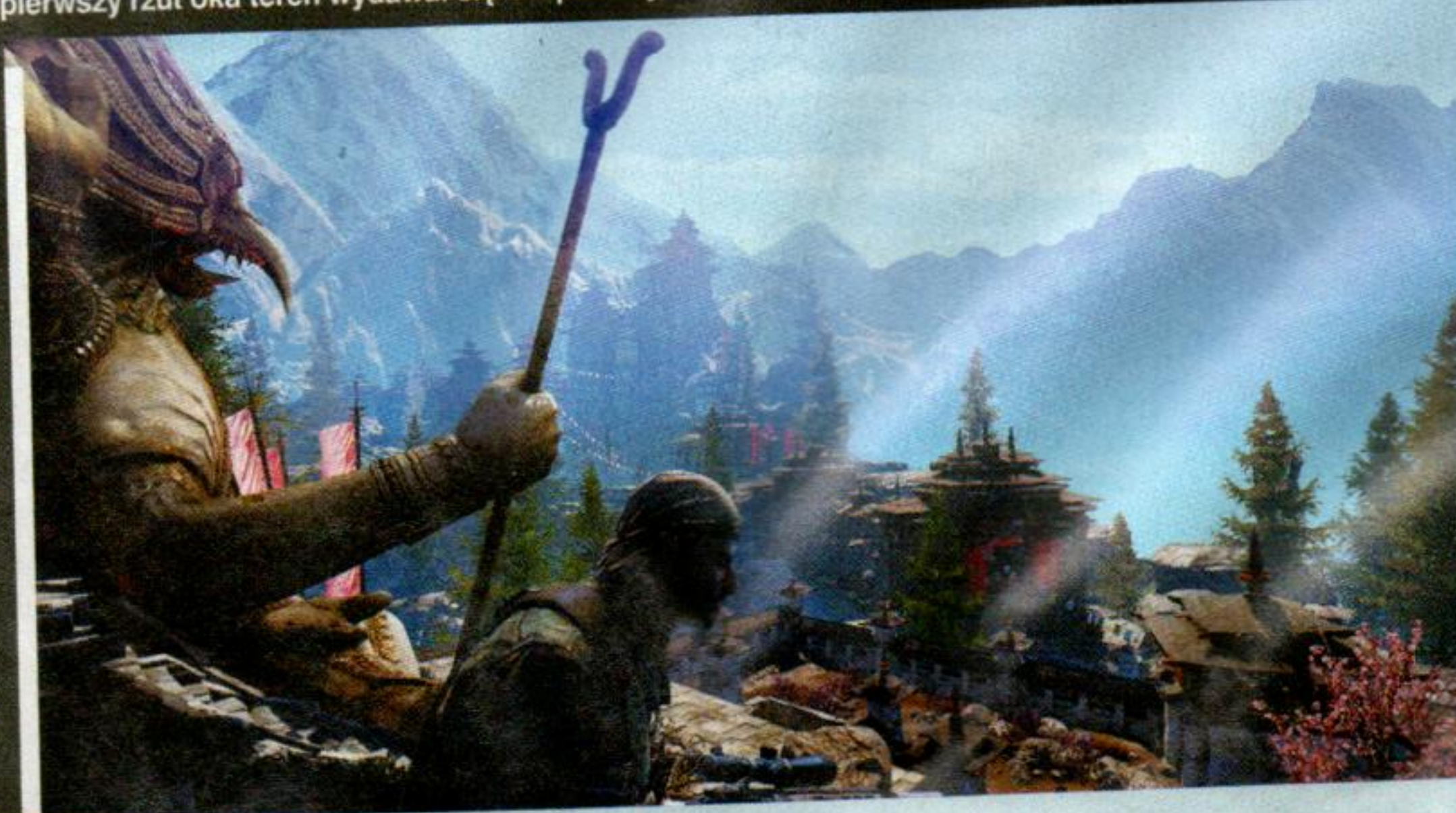
W trakcie mojej wizyty w City Interactive sporo rozmawialiśmy o tym, czy Sniper: Ghost Warrior 2 ze względu na rozległe tereny może być uznany za efesowego sandboxa. Tym bardziej, że poziomy rozgrywający się w dżungli z miejsca kojarzą się z Crysis i Far Cry. Łukasz Janczuk nie chciałby wprowadzać graczy w błąd i dlatego ostrożnie podchodzi do tego tematu: „Większość struktury gry jest liniowa, będziemy tworzyli areny z problemami do rozwiązania. Nie chciałbym wywołać mylnego wrażenia, że gra będzie sandboksem. W połowie sandboksem? To też byłaby przesada”. Podobnego zdania jest też Michał Sroczyński: „Sniper 2 to będzie taki semi-sandbox, gdzie na arenie mamy jakąś sytuację, mamy kilka tras, czy sposobów na przejście, ale koniec końców znajdziemy się w jakimś korytarzu, przez który będziemy musieli przejść do kolejnej areny”. To i tak sporo w czasach,

w których strzelaniny są zbudowane w oparciu o powtarzające się schematy i wypełnione są skryptami pozwalającymi graczom zdecydować co najwyżej o tym, w kogo najpierw zacząć strzelać.

Przeciwnicy mają poruszać się stałymi trasami, bynajmniej nie w linii prostej. Rozpoznanie ich zachowania i ustalenie najlepszego momentu do oddania strzału będzie więc swojego rodzaju łamigłówką: „Może to zbyt duże określenie, ale chodzi nam o wyzwanie, żeby gracz najpierw przyjrzał się temu, co tam się dzieje, jak wrogowie się poruszają i wybrał najlepszą metodę rozwiązania danego problemu” – wyjaśnił Janczuk. „Wolelibyśmy, żeby gracz użył lornetki, rozejrzał się i dopiero z tą informacją ruszył naprzód pomiędzy przeciwników albo znalazł pozycję, z której może skorzystać z karabinu snajperskiego i ich wyeliminował”. Bardzo dobrze było to widać na przykładzie misji, która rozgrywała się w nocy. Na pierwszy rzut oka teren wydawał się bezpieczny,

ale po jego dokładniejszym zbadaniu okazało się, że strażnicy są widoczni dopiero po przełączeniu się w tryb termowizji. Gracz, który pobiegłby przed siebie, zgarnąłby od razu kulkę w plecy.

A zatem swoboda będzie kluczowa dla rozgrywki, ale nadal nie dowiedziałem się kogo właściwie będziemy mieli na celowniku w Ghost Warrior 2. Fabuła pozostaje na razie owiana tajemnicą, choć ekipa City Interactive bardzo poważnie do niej podchodzi. Ma być ciekawie i emocjonująco, a gracz w trakcie kampanii zwiedzi trzy odmienne miejscówki. „Koncentrujemy się na Sarajewie, Indonezji i Himalajach. To są te trzy środowiska, w których się poruszamy. Zapewnią nam bardzo dobre zróżnicowanie wizualne, różnice w architekturze, roślinności i na pewno nie będzie można narzekać na wizualną nudę”. Wypowiedź Janczuka kontynuuje Sroczyński: „W tych trzech środowiskach będą obszary różniące się pomiędzy sobą. Jeden poziom, nazwijmy go teraz dżunglą, będzie miał segment,





w którym będziemy poruszali się w ekskluzywnym kurorcie. Poza tym wprowadzamy dzień, noc, różne warunki atmosferyczne. Są trzy główne środowiska, ale wewnątrz każdego z nich znajdują się różnorodne poziomy". W trakcie prezentacji widziałem jedynie miejscówkę w Himalajach, ale właśnie w dwóch wersjach – dziennej i nocnej. Bardziej jednak zainteresował mnie temat Sarajewa. W filmie „Wróg u bram” zobaczyliśmy jeden z najlepszych pojedynków snajperów w historii kinematografii. Ed Harris i Jude Law walczyli w oblężonym Stalingradzie w 1942 roku. Teraz tłem dla takiego pojedynku mają być dramatyczne wydarzenia, które rozegrały się w Bośni, co potwierdza producent: „Według naszych założeń jest 1993 rok. Trwa oblężenie Sarajewa. W grze zobaczymy charakterystyczne zabudowania dla miasta, takie jak budynek parlamentu, bardzo charakterystyczny hotel Holiday Inn, czy stację kolejową”. Jeszcze bardziej zaciekał mnie Michał Sroczynski: „Poza realistycznymi budynkami z tego okresu pojawi się Aleja Snajperów. Trwają tam działania wojenne, a my mamy misję do wykonania. Nie ratujemy świata, wykonujemy własne cele. Nie rozwiązujemy problemu z 1993 roku, mamy tam coś do zrobienia, a wydarzenia są tłem dla rozgrywki”. Szykuje się więc misja w stylu World at War, ale to dobrze, bo poza terenami w górach i dżungli chętnie postrzelamy też w zniszczonym mieście. A wszystko to będzie możliwe dzięki nowej technologii.

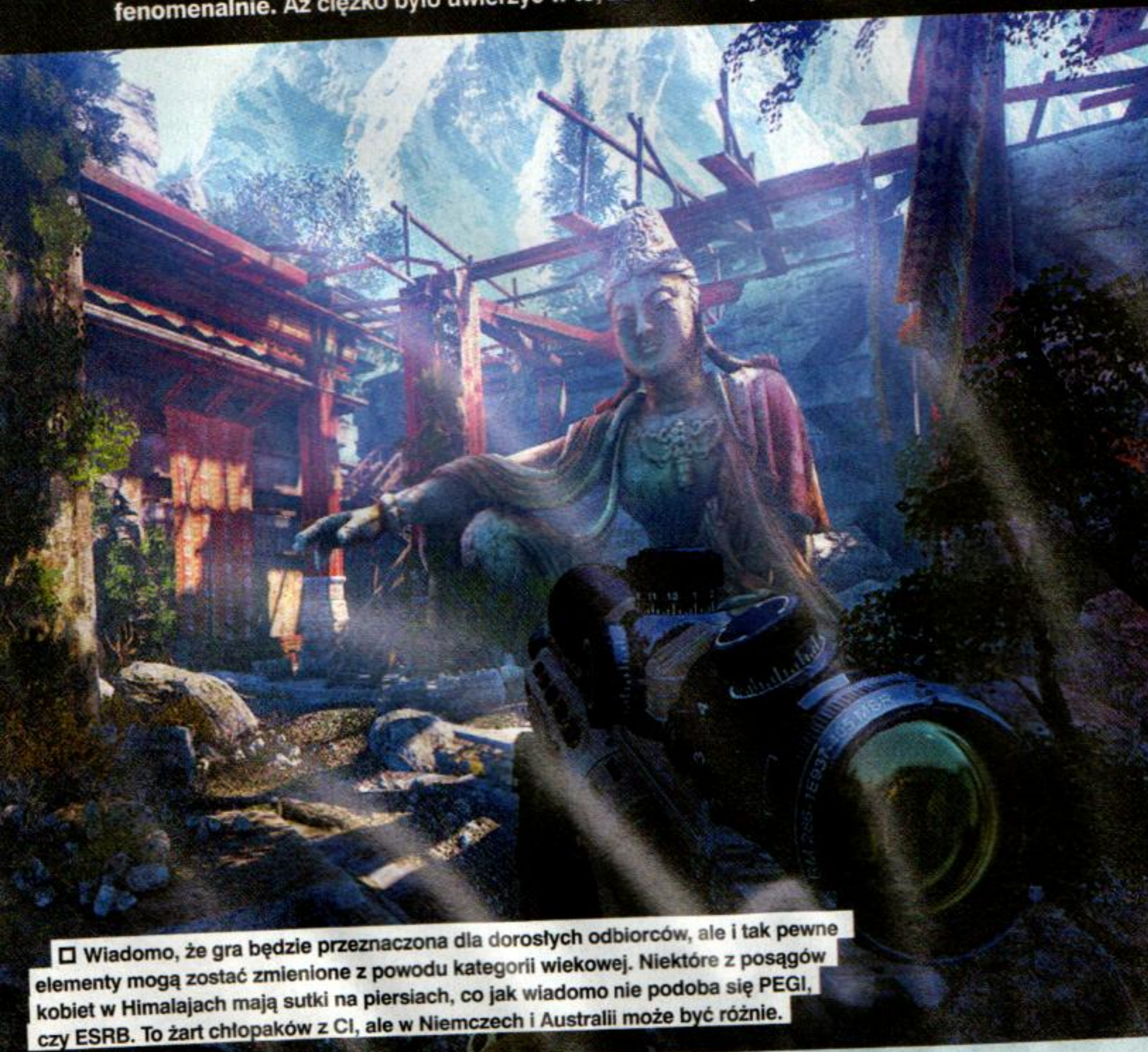
Demo techniczne, którego fragmenty zobaczyłem w City Interactive wyglądało fenomenalnie. Aż ciężko było uwierzyć w to, że to

druga część gry, która ukaże się na tej samej, a nie następnej generacji konsol. I nie chodzi tylko o jakość efektów świetlnych, czy modele karabinów snajperskich, ale również o projekty poziomów. Od czasu Uncharted 2 nie widziałem tak ślicznych wiosek w Tybecie. Łukasz Janczuk krótko skomentował moje zachwyty: „CryEngine 3 to lepszy silnik, a więc większe możliwości. To potężne narzędzie, które pozwoli nam stworzyć grę, która jest dużo lepsza od pierwszej części”. Mimo wszystko demo działało na potężnym pececie, a nie na konsolach. Dowiedziałem się, że Ghost Warrior 2 na PS3 i X360 ma wyglądać lepiej niż na średnich detalach na PC, a więc to poziom, w który celuje również CD Projekt RED z drugim Wiedźminem. Poza tym producent przypomina, że docelowymi platformami są konsole: „To tam mamy najwięcej klientów i pracujemy nad tym, by gra wyglądała maksymalnie dobrze”. W podobnym tonie wypowiada się Robert Malinowski: „Sprzedaż pecetowa jest mniejsza niż na konsolach, czyli konsole są rynkiem, w który celujemy”. Dobrze usłyszeć takie zapewnienia, a Crysis 2 udowodnił, że wysoka jakość grafiki na CryEngine 3 jest możliwa do osiągnięcia na PS3 i X360. Developerzy nie boją się też porównań do Far Cry 3, choć nie zamierzają ściągać się z Ubisoftem, licytując się na drzewka w dżungli, bo ich gra ma własny, unikalny styl wizualny.

Na koniec dobra i zła wiadomość. Zaczniemy od tej drugiej. Choć w grze cały czas obecny

Fabula pozostaje na razie owiana tajemnicą. Ma być ciekawie i emocjonująco, a gracz w trakcie kampanii zwiedzi trzy odmienne miejscówki

będzie spotter, to nie zagramy w kooperacji. Szkoda, bo wiadomo, że wspólne przechodzenie kampanii zawsze podnosi jej ocenę. Natomiast dobra wiadomość jest taka, że producent zdaje sobie sprawę z tego, co dobrze wyszło w trybie multiplayer w pierwszej części, a co niekoniecznie i w Ghost Warrior 2 zagramy w bardziej dopracowane zmagania wieloosobowe. Skończy się bieganie z pistoletami, a nie snajperkami, czy bombardowanie przeciwników granatami. „Koncentrujemy się na tym, by była to rozgrywka snajperska” – mówi producent. „Długo przyglądaliśmy się temu, jak ludzie grają w pierwszą grę, znamy ich uwagi i w drugiej części dużo się zmieni. Chcemy opracować tryby gry poza standardowymi, które rzeczywiście są stworzone tylko i wyłącznie z myślą o tym, że gracze mają karabiny snajperskie. Taka rozgrywka będzie grała pierwsze skrzypce i da maksymalnie dużą satysfakcję”. Zespół nie obiecuje jednak rewolucji na miarę efesów Infinity Ward i DICE, gdyż najważniejsza będzie kampania dla pojedynczego gracza. I po wizycie w ich siedzibie jestem w stanie w to uwierzyć, bo Ghost Warrior 2 zapowiada się na unikalny tytuł. Jestem przekonany, że po Bulletstorm będzie to kolejna polska strzelanina, o której będzie głośno na całym świecie. //Fax



Wiadomo, że gra będzie przeznaczona dla dorosłych odbiorców, ale i tak pewne elementy mogą zostać zmienione z powodu kategorii wiekowej. Niektóre z posągów kobiet w Himalajach mają sutki na piersiach, co jak wiadomo nie podoba się PEGI, czy ESRB. To żart chłopaków z CI, ale w Niemczech i Australii może być różnie.



GLUPIE JEST PIĘKNE

Ale głupie te gry. Nie, wbrew pozorom nie cofnąłem się pod wpływem letniego skwaru do poziomu umysłowego galijskiego dostawcy menhirów. Co to, to nie, dobrze wiem, co mówię i czym prędzej spieszę wytłumaczyć. Nie chodzi mi bynajmniej o tę samą głupotę, którą przypisują naszemu ulubionemu hobby zaniepokojeni rodzice, telewizyjni prezenterzy, czy też co bardziej wojownicze emerytki.

jąc durnotę fabułom gier i wyrzucając kolejnym z rzędu przygodom dzielnych kosmicznych komandosów, że nie są kinem moralnego niepokoju o niedoli irańskiego chłopca. Nie, nie i jeszcze raz nie. Dziś, moi drodzy, niczym Leo w Incepcji, zanurzymy się głębiej i zobaczymy jak nieprzemysłane i głupkowate pomysły wtykają do swoich gier developerzy, a także dlaczego – w zdecydowanej większości przypadków – powinniśmy być im za to wdzięczni.

Zanim przejdziemy do meritum, wykluczmy z naszych rozważań tytuły, które ze swojej głupoty są bardzo zadowolone, dumne i w sumie to im z nią do twarzy (np. Bulletstorm, Duke Nukem Forever, czy cokolwiek przy czym grzebał Suda 51). Albo też takie, które nawet nie próbują odwoływać się do naszej rzeczywistości (jakiegokolwiek Mario, Zelda, czy inne bajkowe fantasy). Dobra, wystarczy tej polityki wykluczania – czas wziąć byka za rogi i w końcu unaocznic lekko zdezorientowanemu Czytelnikowi w czym rzecz.

GLUPOTA ARYSTOKRATYCZNA

Aby nakreślić sprawę wystarczająco klarownie, zacznijmy może od gatunku niespecjalnie reprezentatywnego dla konsol, ale za to często pretendującego do miana gier „poważnych”, czy – zmiłuj się, Boże – „dojrzałych”. Mowa oczywiście o strategiach, przedstawianych często przez pecetowych arystokratów jako ostatni bastion rozrywki dla ludzi rozumnych, obłożony przez konsolowo-casualowo-strzelankowo-debilne produkcje. Aha, jasne. Pomijając już fakt, że sam termin „strategia” jest w większości przypadków nadużyciem, bo zazwyczaj gry tego typu nie wychodzą poza poziom taktyczny, powiedzmy sobie szczerze, że taki np. StarCraft II nie jest ani o jotę mądrzejszy niż dowolna konsolowa strzelanina czy mordobicie. Głupkowate jest tu niemal wszystko, począwszy od realiów, w których co prawda ludzie opanowali loty międzygwiezdne, ale przy okazji najwyraźniej zapomnieli jak wystrzelić głupią atomówkę, przez co za każdym razem cel wskazywać musi ręcznie faciek ze snajperką – to zaledwie

CZYLI CZEGO NAUCZYŁEM SIĘ Z GIER VIDEO

Nie zamierzam zatem zarzucać nikomu, że biegając z karabinem i rozdeptując głowę kolejnego Locusta marnuje cenny czas na bzdury. W końcu, nie będę też bawił się w poważnego krytyka, wytyka-

drobny przykład, nieścisłości można by długo wymieniać. Nie lepiej w warstwie rozgrywki, całkowicie pozbawionej tak elementarnych części składowych, jak faza planowania czy morale, a wiele innych upraszczająca ponad wszelką miarę. Tak naprawdę więcej ma to wspólnego z rozbudowaną wersją gry w „papier-kamień-nożyce” czy Cannon Fodder niż z prawdziwą strategią. Ale, ale – zawoła ktoś – przecież wszystko to w RTSach chleb powszedni i nikt w tym gatunku nic mądrzejszego nie wymyślił. A takiego – odpowiem mu – i wskażę serie w rodzaju Close Combat czy Combat Mission (nad tym ostatnim entuzjazmował się ostatnio w wywiadzie sam Ken Levine). Tytuły te już dziesięć lat temu osiągały wyżyny intelektualne, o których produkt Blizzard może co najwyżej pomarzyć i w pełni zasługiwały na miano „strategii czasu rzeczywistego”. Oczywiście z tego samego powodu okazały się niestrawne dla masowego klienta i w przeciwieństwie do kolorowego klikadła sprzedało się ich tyle, co kot napłakał. Jest to zresztą reguła, a jeśli kto nie wierzy, to mam dla niego hipotetyczną, acz pouczającą historijkę.

Wyobraź sobie albowiem, że przewodzisz wielkiej firmie wydającej gry. Pewnego popołudnia przychodzi do Ciebie dwóch developerów, każdy z własnym projektem do przepchnięcia. Kasy wystarczy tylko na jeden, trzeba zdecydować, który ma większą szansę się sprzedać. W pierwszym gracz wciela się w pilota futurystycznej maszyny bojowej – smukłej, obdarzonej przez inżynierów spłaszczoną konstrukcją niewykrywalną przez radar, wyposażoną w broń rakietową i niezniszczalne gąsienice, pozwalające



poruszać się po niemal dowolnym podłożu. W drugiej grze podobnie, tyle że zamiast ww. pojazdu gracz pilotuje pokraczną zbitką blachy ustawioną, Bóg raczy wiedzieć dlaczego, pionowo, czyli wystawioną na ostrzał dowolnego rodzaju i wykrywalną już nawet nie przez radar, ale faceta z lornetką, do tego wyposażoną w wielkie działo, którego odrzut z miejsca przewróciłby całą konstrukcję na „plecy” i podwozie w formie groźących potknięciem i nadmiernie skomplikowanych odnóży. To co wybierasz? Grę nr 1 czy 2? Jeśli 1, to mam dla Ciebie dwie wiadomości – dobrą i złą. Dobra – zdrowego rozsądku Ci nie brakuje i możesz choćby od zaraz zatwierdzać projekty dla wojskowych inżynierów. Zła – w branży gier nie ma dla Ciebie miejsca, bo swoim nadmiarem oleju w głowie zanudzisz wszystkich na śmierć.

Jak z pewnością zorientowali się co bystrzejsi Czytelnicy, piję oczywiście do tzw. mechów, czyli wielkich robotów bojowych, które oglądać mogliśmy (i wciąż w miarę regularnie możemy) w setkach gier. Ów niewątpliwie debilny wynalazek twórcy racjonalizują na różne sposoby – czasem, jak w Gundamach czy innych Armored Core, maszynki po prostu łamią wszelkie prawa fizyki i mając głęboko w tyle grawitację, poruszają się z szybkością strusia pędziwiatra po strzale adrenaliny w serce. Inni próbują podchodzić do tematu zachowując pozory realizmu, jak możemy oglądać w seriach Mechwarrior czy Steel Battalion, i sami padają ofiarami swoich dobrych chęci, bo w ich grach widać jak na dłoni, że takie stalowe kolosy w prawdziwym świecie w starciu 1 na 1 miałyby szansę jedynie w starciu ze sobą nawzajem.

IMBECYLUS CONSOLUS

A skoro już napoczęliśmy bardziej konsolowe klimaty, rzućmy się na głęboką wodę i przyjrzyjmy kilku bardzo popularnym tytułom. Ot, takie choćby Gears of War – ho ho, jest w czym wybierać. Może zaczniemy od takiej drobnotki, że w świecie, w którym główną taktyką walki jest wystawianie lba zza murku i strzelanie w łeb analogicznie osłoniętego przeciwnika, od szyi w dół wszyscy chodzą opancerzeni jak mały czołg Grubera, za to praktycznie nikt nie nosi nakrycia głowy grubszego niż bandana. Żeby było zabawniej, jedyny rozsądny facet, który idąc do boju zakłada ochronny hełm, jako jedyny ginie w każdej kolejnej części. Mało? Dobra, to weźmy takiego Lancera i jego osławiony bagnet w formie pily łańcuchowej (czy może raczej tarczowej). Fajne? Ano fajne. Glupie? Jeszcze jak. Każdy kto kiedykolwiek miał podobną pilę w ręku wie, że wcale nie tak łatwo cokolwiek nią przeciąć i w większości materiałów nie wchodzi jak w masło – ba, bez włożenia odpowiedniej porcji krzepy ma raczej tendencję do odskakiwania. Pomijając już fakt, że broń biała podczepiona do giwery powinna być raczej kluta niż sieczna, ale pod tym względem pocziwy Lancer to i tak betka przy arcydebilnych „gunblade’ach” z japońskich gier RPG.

Ale zostawmy już Marcusa i ferajnę, bo przecież nie są oni wcale żadnym wyjątkiem. Podobne, mniejsze i większe głupoty spotykamy niemal w każdej grze i zazwyczaj nawet nie zwracamy na nie uwagi albo machamy na nie ręką. Jeszcze kilka przykładów? Cemu nie – Dead Space ze swoimi „narzędziami górniczymi” skuteczniejszymi niż karabiny plazmowe i składanym z paru blaszek hełmem Isaaca, który w rzeczywistości nie ochroniłby go nawet przed mocniejszym pacnięciem zwiniętą gazetą. Albo odwiecznie przywoływane Tomb Raidery (choć to nie tylko ich grzech) z antycznymi mechanizmami działającymi dziś bez zarzutu, niewiedzących co to erozja i zmęczenie materiału. Zresztą, o indywidualnych tytułach można by tak długo, a przecież na elementarnych głupotach oparto nieraz całe gatunki gier. Nad takimi rzeczami, jak cudownie zdrowiejący w ciągu parunastu sekund bohater FPSów,

TRZY WCALE NIE TAK ZNOWU CWANE GRY

StarCraft II – niekwestionowany król RTSów, z prawdziwymi strategiami niemający zbyt wiele wspólnego, ale za to niezrównanie miodny i wciągający. Wiem, że miliony wojujących w sieci i wciąż wynajdujących nowe taktyki graczy popukałoby się nerwowo w czoło, ale trzeba spojrzeć prawdzie w oczy – Napoleon raczej nie wysiliłby przy dziele Blizzard szarych komórek.

Civilization V – wśród wielu pecetowych graczy po dziś dzień panuje przekonanie, że jak coś rozgrywa się z podziałem na tury, to musi być rasową strategią i w ogóle alleluja i do przodu. Nie inaczej z Cywilizacją, która – przy wszystkich zaletach i rewolucyjnych innowacjach – zawsze była w swej istocie grą dość prostacką, z prawdziwą historią, geografią, wojaczką czy polityką niemającą praktycznie nic wspólnego.

Heroes of Might and Magic V – w sumie to samo co powyżej, tylko jeszcze bardziej. Pozornie całkiem rozbudowana strategia i to jeszcze w turach – czegoż, ach, czegoż chcieć więcej? Może np. żeby w praktyce galopowanie herosem po mapie, spuszczenie łomotu spotkanym armiom i budowanie miast nie było tak mechaniczne i wyzute z wszelkiej finezji. Co nie zmienia faktu, że „hirołsi” to kapitalne, wciągające gry. Ale najmądrzejsze to one nie są.

Dlaczego twórcy gier wrzucają do swoich dziełek tak niemądre i pozornie nieprzemyślane rozwiązania? Bo sami są, co do jednego, niepoprawnymi kretynami? A może to niecny, masoński spisek, mający do 2050 roku obniżyć IQ przeciętnego gracza o dwadzieścia punktów?

PIĘĆ GIER ZBYT AMBITNYCH DLA WŁASNEGO DOBRA

Bushido Blade – zapomniana i niedoceniona nawałanka z użyciem broni białej, w której walka mogła zakończyć się jednym udanym cięciem.

Close Combat – wyprzedzająca swoje czasy strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, będąca rzeczywiście strategią w pełnym tego słowa znaczeniu.

Combat Mission – doskonała gra taktyczna, zrodzona z miłości garstki zapaleńców-militarystów. Niestety, niezrozumiała poza wąskim gronem fanatyków.

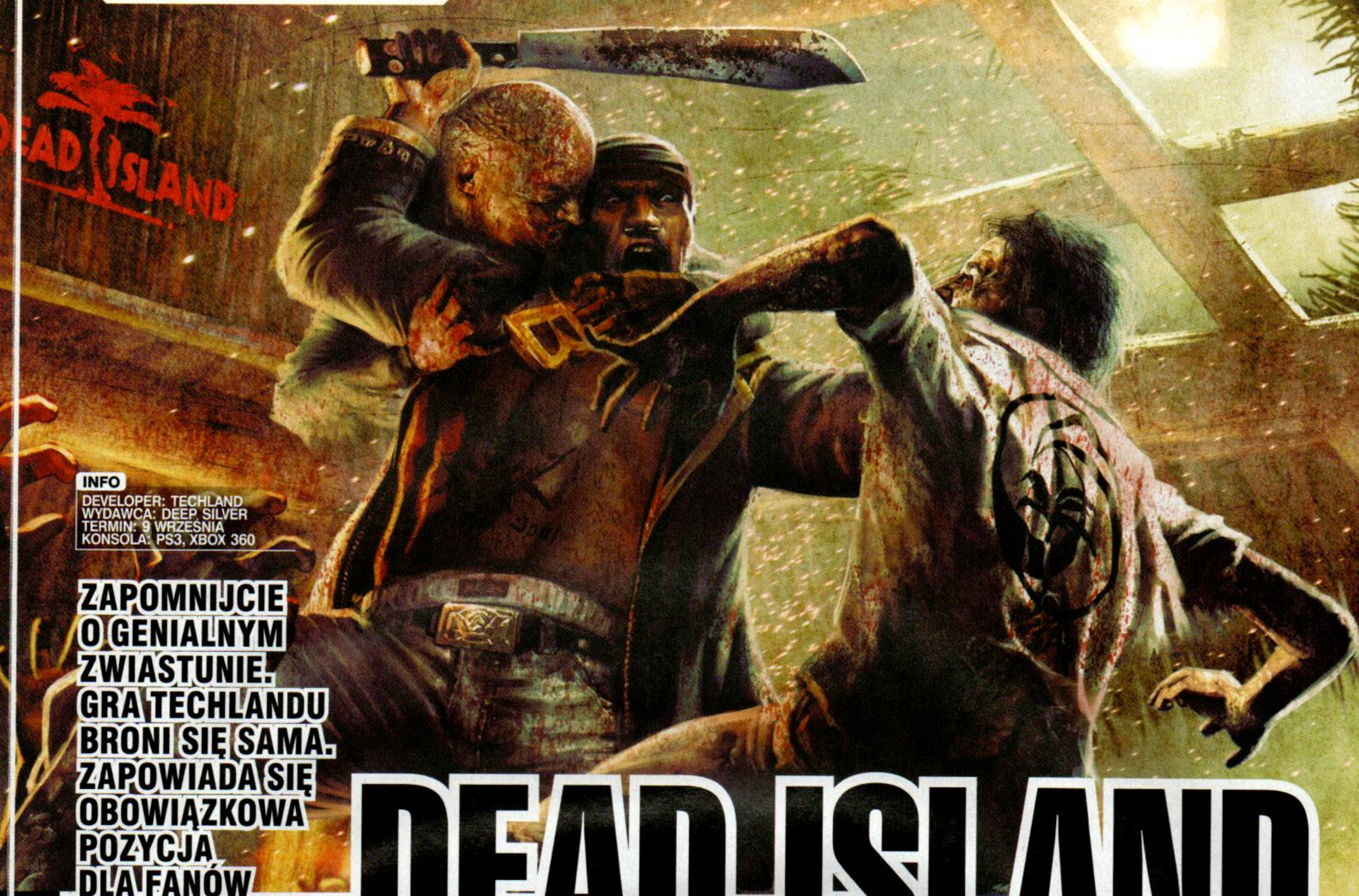
Supreme Commander – gra z jednej strony w pełni podporządkowująca się schematowi RTSów, a jednocześnie zachowująca dużo większy realizm niż typowy przedstawiciel gatunku. Dla przeciętnego gracza niedorastająca do pięt SC2.

Supreme Ruler – takie Europa Universalis, ale na poważnie. Hardcore’owa gra ekonomiczno-strategiczna, w której nad jedną turą siedzieć można długimi godzinami. Łata doskonałej rozrywki – dla wybranych.

czy też wojownicy w mordobiciach, którzy teoretycznie powinni slaniać się na nogach, a mimo pozostałych 5% „paska energii” zachowują pełną sprawność bojową (nawet ze zmiażdżoną czaszką czy połamanymi rękoma, jak w Tekkenie czy MK) przeszliśmy do porządku dziennego już dawno temu i dziś uważamy je po prostu za konwencje gatunkowe – może i glupkowate, ale wygodne i funkcjonalne. I tu jest pies pogrzebany.

COGITO ERGO...?

Dlaczego bowiem twórcy gier wrzucają do swoich dziełek tak niemądre i pozornie nieprzemyślane rozwiązania? Bo sami są, co do jednego, niepoprawnymi kretynami? A może to niecny, masoński spisek, mający do 2050 roku obniżyć IQ przeciętnego gracza o dwadzieścia punktów? Odpowiedź leży gdzie indziej, a mianowicie – w ogromnej większości zastosowanie znajduje to, co „działa”. I to w dowolnym tego słowa znaczeniu. StarCraft jest jaki jest, bo autorzy postawili sobie za cel nie wierne oddanie wyimaginowanego konfliktu i zabłyśnięcie przed grupką zapaleńców, tylko stworzenie supergrywalnej zabawki, dostarczającej idealnie odmierzonej dla przeciętnego klienta dawki wyzwania dla palców i mózgowicy. Lancer w Gearsach wygląda jak wygląda, bo fontanna czerwieni w akompaniamencie ryku pily jest estetycznie dużo bardziej interesująca, niż prozaiczne dziabnięcie bagnetem. To samo z niezmordowanymi zawodnikami w bijatykach, którymi fajniej sterować niż parą ledwo żywych inwalidów, czy bohaterem strzelanki, który nie musi przerywać siania naokoło ołowiem, by poddać się wielomiesięcznej rekonwalescencji. Dlatego właśnie nie zamierzam zakończyć niniejszych wypocin ubolewaniem na wszechogarniające zgłupienie i upadek obyczajów, bo też kto powiedział, że gry muszą mieć cokolwiek wspólnego z rzeczywistością, prawami fizyki czy nawet zdrowym rozsądkiem? Nie żeby reszta popkultury świeciła w tym kontekście przykładem – ogromna większość produkowanych dzisiaj filmów i książek to głupoty, przy których klasyczna klasyfikacja „zabili go i uciekli” jawi się opisem ambitnego dzieła. Trudno się spodziewać, by gry – medium młode, które w międzyczasie wybiło się na największą gałąź masowej rozrywki, ciągnęło poprzeczkę IQ do góry. Tym bardziej, że – wybaczenie banał – w grach liczy się przede wszystkim grywalność i żaden ich twórca nie poświęci jej po to, żeby zachować większą logikę przedstawionego świata i wydarzeń. Dobrze byłoby tylko gdybyśmy zdawali sobie z tego sprawę i nie traktowali wszystkiego co nie jest FPSem albo mordobiciem jako ambitnej produkcji. Bo zazwyczaj się rozczarujemy albo co gorsza, rzeczywiście zaczniemy wierzyć, że każda gra, w której robimy cokolwiek oprócz ciągłego bicia/strzelania, a dialogi zajmują więcej niż pół linijki tekstu, to już uczta intelektualna. Bo to już niekoniecznie wyszłoby na dobre, ani nam ani całemu rynkowi. // DrMax



INFO

DEVELOPER: TECHLAND
WYDAWCA: DEEP SILVER
TERMIN: 9 WRZESNIA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

**ZAPOMNIJCIE
O GENIALNYM
ZWIASTUNIE!
GRA TECHLANDU
BRONI SIĘ SAMĄ.
ZAPOWIADA SIĘ
OBOWIAZKOWA
POZYCJA
DLA FANÓW
MASAKROWANIA
ZOMBIAKÓW**

DEAD ISLAND

Rozwieszanie plakatów informujących o zaginięciu jakichś osób w mieście wypełnionym zombiakami nie jest najmądrzejszym pomysłem, bo kto niby miałby je zobaczyć? Do tego szanse na odnalezienie nieszczęśników są praktycznie zerowe, ale hej, czego nie robi się dla pieniędzy, punktów doświadczenia, a przede wszystkim – dla dobrej zabawy? A czego jak czego, ale dobrej zabawy przy Dead Island nie brakuje. Ale to oczywiste, bo to w końcu gra o walce o przetrwanie na tropikalnej wyspie pełnej zombiaków. I to taka, w której można szaleć w czteroosobowym trybie kooperacji. Takie gry po prostu nie mogą nie dostarczać tony funu.

Sam B, Logan, Xian Mei i Purna nie zaliczą tych wakacji do udanych. Chyba, że nudzili się przeokrutnie na rajskiej wyspie Banoi, a humory poprawiła im możliwość połamania kończyn i odrąbania głów zombiakom. Z czwórki bohaterów tylko tajemnicza Purna doskonale zna się na broni palnej, a pozostali, choć mogą używać pistoletów, znacznie lepiej czują się korzystając w walce

z palek, kijów, maczet, więc Dead Island nie będzie polskim odpowiednikiem Left 4 Dead. Obie gry na pierwszy rzut oka wydają się podobne, w obu akcję oglądamy z oczu bohaterów, tu i tu są zombiaki oraz czterech walczących z nimi bohaterów, ale w rzeczywistości to zupełnie inne bajki.

Nie bez powodu napisałem o łamaniu kończyn i odrąbywaniu głów. Takie akcje są na porządku dziennym w Dead Island, chociaż nie jest tak, że w ten sposób można zakończyć każdy atak. Gra w sobie znany sposób liczy szansę wystąpienia takiego criticala. Wiadomo, że bierze pod uwagę statystyki bohatera, jego specjalne umiejętności, a także celność gracza i moment, w którym wykonał atak. To jasne – nie można odciąć zginłowi głowy, patrząc pod nogi i ciąć go maczetą po brzuchu. Z łamaniem sprawa jest o tyle ciekawsza, że każdą bronią można rzucać. Nie trzeba podbiegać i walić zombiakowi młotem po ręce, równie dobrze wystarczy przycelować, rzucić i... trzymać kciuki, a nuż się uda. Nie namawiam do przesadnie częstego próbowania tego typu zagrywki, bo nierozsądnie pozbywać się broni, gdy wokół pełno zombiaków, ale jeśli taki atak powiedzie się, satysfakcja jest przeogromna. Taki „break”

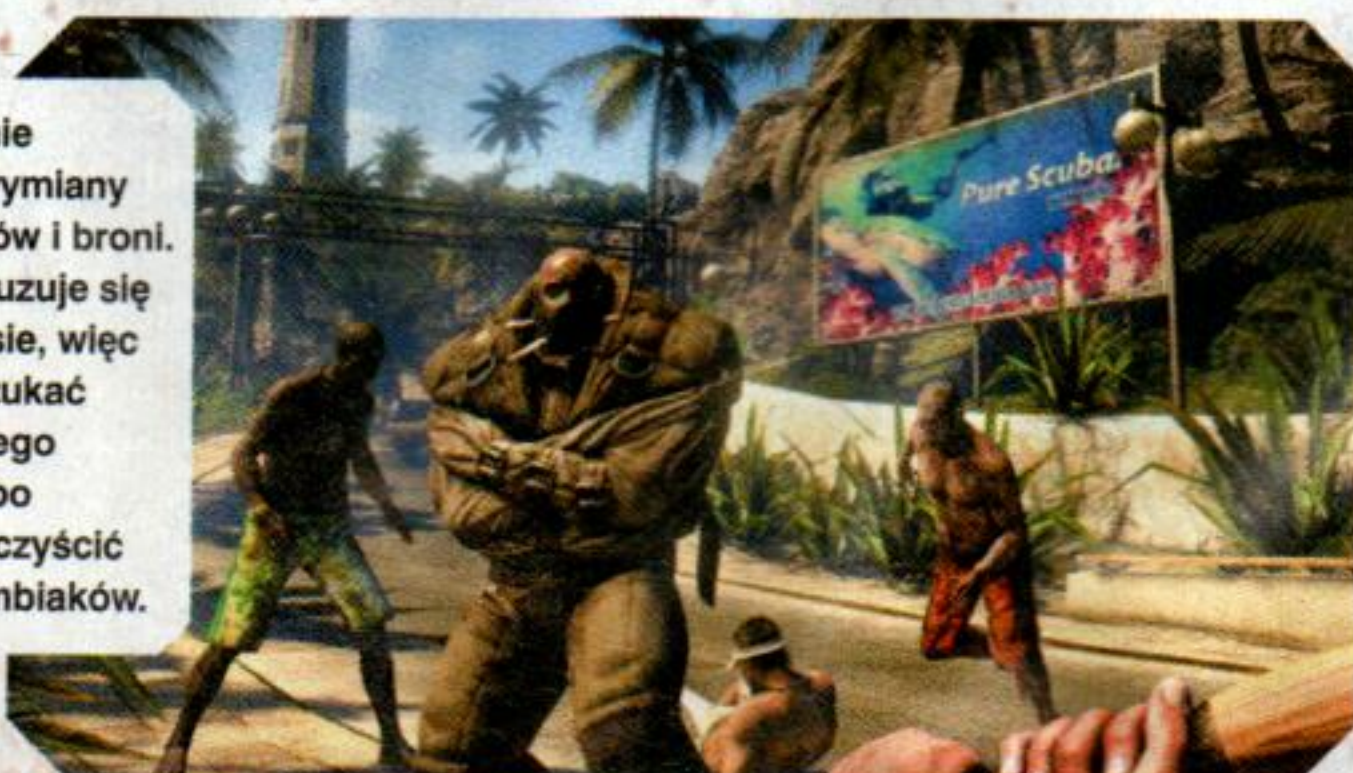
przynosi wymierne skutki – udało mi się złamać prawą rękę jakiegoś „pudzianowi”, który skutecznie opierał się nacierającej na niego całej czwórce bohaterów. Wyjątkowo silne bydle, dlatego ogromnie ucieszyło mnie, że po moim celnym rzucie uderzał tylko lewą ręką i nerwowo szamotał się, by poruszyć bezwładną, złamaną prawicą. Zrobiłem coś, co kapitalnie wyglądało, a przy tym było wartościowe dla drużyny.

MIASTO MOJE A W NIM

W zaawansowanego builda Dead Island zagrałem we wrocławskiej siedzibie Techlandu. W przebijaniu się przez miasto pełne zombiaków towarzyszyli mi Koso, Maciek z gry.wp oraz Maciej Binkowski, associate producer gry. Tak jest, miasto, a nie piaszczysta, rajska plaża znana z dotychczasowych zapowiedzi. Autorzy chcieli pokazać nam nową miejscówkę, teren zabudowany i gęsto zaludniony, pardon, zatrupiony. Przede wszystkim jest to teren bardzo rozległy, spodziewałem się nadmorskiej dziury zabitej dechami w polskim stylu, a zobaczyłem bardzo duże miasto. Otwarte, należy dodać, bo można pójść



▢ Ostrożnie podczas wymiany przedmiotów i broni. Gra nie pauzuje się w tym czasie, więc lepiej poszukać bezpiecznego miejsca albo najpierw oczyścić teren z zombiaków.



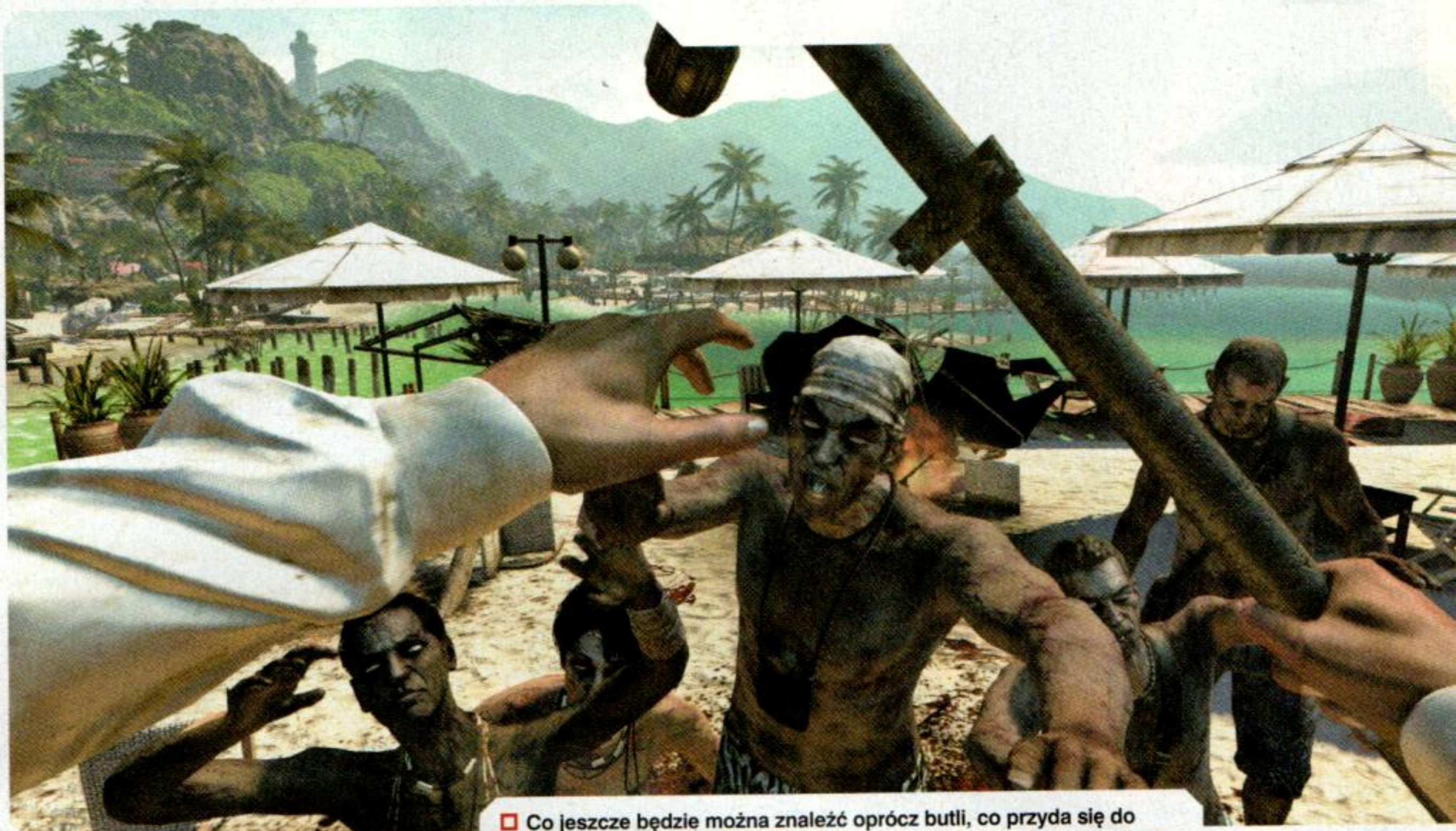
w dowolnym kierunku w poszukiwaniu znajdziek albo po prostu poszłędzić się, zobaczyć jak bardzo napracowali się graficy i projektanci poziomów. Da się nawet wejść na dachy, co nie oznacza, że można czuć się tam bezpiecznie, bo zgilkę sobie tylko znanymi sposobami też tam się dostaną. Co z kolei oznacza, że warto wejść na górę choć raz, jeśli nie po to, by poszukać ukrytych przedmiotów, to chociaż, żeby zobaczyć jak truposze zrzucone z dachu rozpadają się na kawałki.

Jak wspominałem na początku, wybraliśmy się z chłopakami na miasto, by porozwieszać plakaty. Zlecenie przyjęliśmy w kościele, gdzie skryli się nieliczni ocalali. W pełnej grze najpierw ów kościół trzeba będzie odbić. My dotarliśmy tam po fakcie, a o tym, że ominęła nas wyjątkowo ostra jątka świadczyły zakrwawione, zmasakrowane ciała leżące na dziedzińcu przed wejściem. Po zwycięskiej walce, będzie można używać kościoła jako „safe house”, czyli bezpieczne miejsce, w którym można odsapnąć, nie obawiając się nieoczekiwanego ataku zombie. Takich miejsc w grze będzie więcej i to właśnie tam otrzymamy questy, naprawimy broń, a także będą one pełniły rolę bazy, z której wyruszymy na misje wraz z innymi graczami.

MUSIMY TRZYMAĆ SIĘ RAZEM

Dead Island można przejść w pojedynkę, ale pytanie brzmi – po co, skoro można z kimś? Gracz decyduje czy chce być hostem, czy woli dołączyć do czyjejś gry. Jest to o tyle istotne, że nie będzie żadnych ograniczeń, jeśli chodzi o wybór partnerów do zabawy. Teoretycznie program postara się dobrać graczy na zbliżonym poziomie doświadczenia, znajdujących się mniej więcej w tym samym punkcie fabuły, a przy tym – to już kwestia techniczna – fizycznie znajdujących się jak najbliżej siebie, żeby uniknąć lagów. Ale jeśli ktoś, kto dopiero zaczyna, zdecyduje się grać ze znajomym, który przeszedł pół gry, to będzie miał taką możliwość. Pojawi się komunikat o nieuchronnych spoilerach fabularnych i oczywiście w takim przypadku postęp w grze nie zostanie zapisany. Na konto świeżakowi wpadną tylko punkty doświadczenia, kasa, a w kieszeni znajdzie zebrane w trakcie zabawy bronie.

Również nieuchronnie wzrośnie poziom trudności. Z jednej strony przeciwnicy w mieście siłą rzeczy będą bardziej niebezpieczni niż w reście, bo to dalsza część gry i muszą stanowić zagrożenie dla doświadczonego bohatera. Z drugiej, poziom trudności będzie skalowalny



Co jeszcze będzie można znaleźć oprócz butli, co przyda się do walki? Chociażby cegły. Takich przedmiotów nie będzie dużo, bo chodzi o to, żeby gracze używali broni, a nie szukali dla nich alternatywy.



DEAD ISLAND MOŻNA PRZEJŚĆ W POJEDYNKĘ, ALE PYTANIE BRZMI – PO CO, SKORO MOŻNA Z KIMŚ? GRACZ DECYDUJE CZY CHCE BYĆ HOSTEM, CZY WOLI DOŁĄCZYĆ DO CZYJEJŚ GRY. NIE BĘDZIE ŻADNYCH OGRANICZEŃ, JEŚLI CHODZI O WYBÓR PARTNERÓW DO ZABAWY

i gdy gracze połączą siły, zombiaki staną się silniejsze i bardziej wytrzymałe, żeby wciąż stanowiły wyzwanie. Łatwo być nie może.

Właśnie dlatego rozdzielanie się nie jest najlepszym pomysłem. Na wypadek gdyby do gry dołączył jakiś trol, który biegałby samotnie po poziomie, byle popsuć zabawę pozostałym, host otrzyma narzędzie do szybkiego wykopania takiego wesołka. Oczywiście ktoś może szukać wyzwania i specjalnie dołączyć do czyjejś gry, a i tak oddzieli się od grupy, by w ten sposób wywindować poziom trudności do maksimum. Autorzy przewidzieli taką opcję, dlatego w kościele każda z czterech osób może wziąć dla siebie innego questa. Gdy ktoś przyjmie zadanie poboczne, przy jego opisie w menu questów pojawi się ikonka z głową bohatera. Jeśli inni chcą dołączyć, muszą zaznaczyć w swoim menu to zadanie jako aktywne. Ten system jest trochę uciążliwy, ale wydaje się, że to dobre rozwiązanie, bo zapewnia graczom swobodę w podejmowaniu decyzji,



jak chcą się bawić. Oczywiście misje fabularne wymagają uczestnictwa wszystkich graczy. Autorzy zadają o to, by nikt nie zapomniał dołączyć się do wykonywania takiego questa. Kluczowy NPC powie na przykład, że ma dla drużyny ważne zadanie, ale wszyscy muszą zebrać się w jednym miejscu i go posłuchać.

HANDLARZE BRONIĄ

Jest bardzo dobry powód, by dołączyć do czyjejś gry, nawet jeśli jest to osoba na znacznie wyższym poziomie trudności.

Nie trzeba wykonywać misji, można po prostu wymienić się ekwipunkiem i rozłączyć się. W przypadku gracza niedoświadczonego chodzi głównie o handel, bo nawet jeśli otrzyma potężną broń, to i tak raczej nie będzie mógł jej użyć z powodu niskiego poziomu doświadczenia. Z kolei ktoś, kto już sporo pograł, od takiego żółtodzioba może wziąć przedmioty potrzebne do stworzenia lepszych

narzędzi mordu. Mogą to być na przykład śrubki albo dezodoranty, które da się owinać taśmą klejącą, tworząc bardzo prosty granat.

Dead Island przypominało mi Diablo, w które godzinami grałem nie po to, żeby dojść do końca i ubić ostatniego bossa, a żeby levelować postać i zdobyć lepsze bronie. W grze Techlandu będzie 150 broni – kije baseballowe, maczety, noże, pistolety itd. Gra losowo wygeneruje ich statystyki, takie jak wytrzymałość i siła ataków, więc dwóch takich samych nie znajdziemy. Do tego każdą da się trzykrotnie upgradować, a jakby tego było mało dojdą jeszcze modyfikacje. Szmatę można owinać na palce policyjnej, „bejzbołu”, kluczu francuskim czy choćby młocie, a następnie podpalić. Da się zrobić wybuchowe noże do rzucania, eksplodujące przy kontakcie z zombiakiem. Bawiłem się zmodyfikowaną maczetą, która raziła przeciwników prądem. Taka zabawka okazuje się szczególnie przydatna, gdy spadnie deszcz lub zombiaki brodzą w kałużach albo kręcą się bez celu w wypełnionym wodą kanale. Siałem też postrach deską nabitą gwoździami. W sumie takich modyfikacji będzie aż



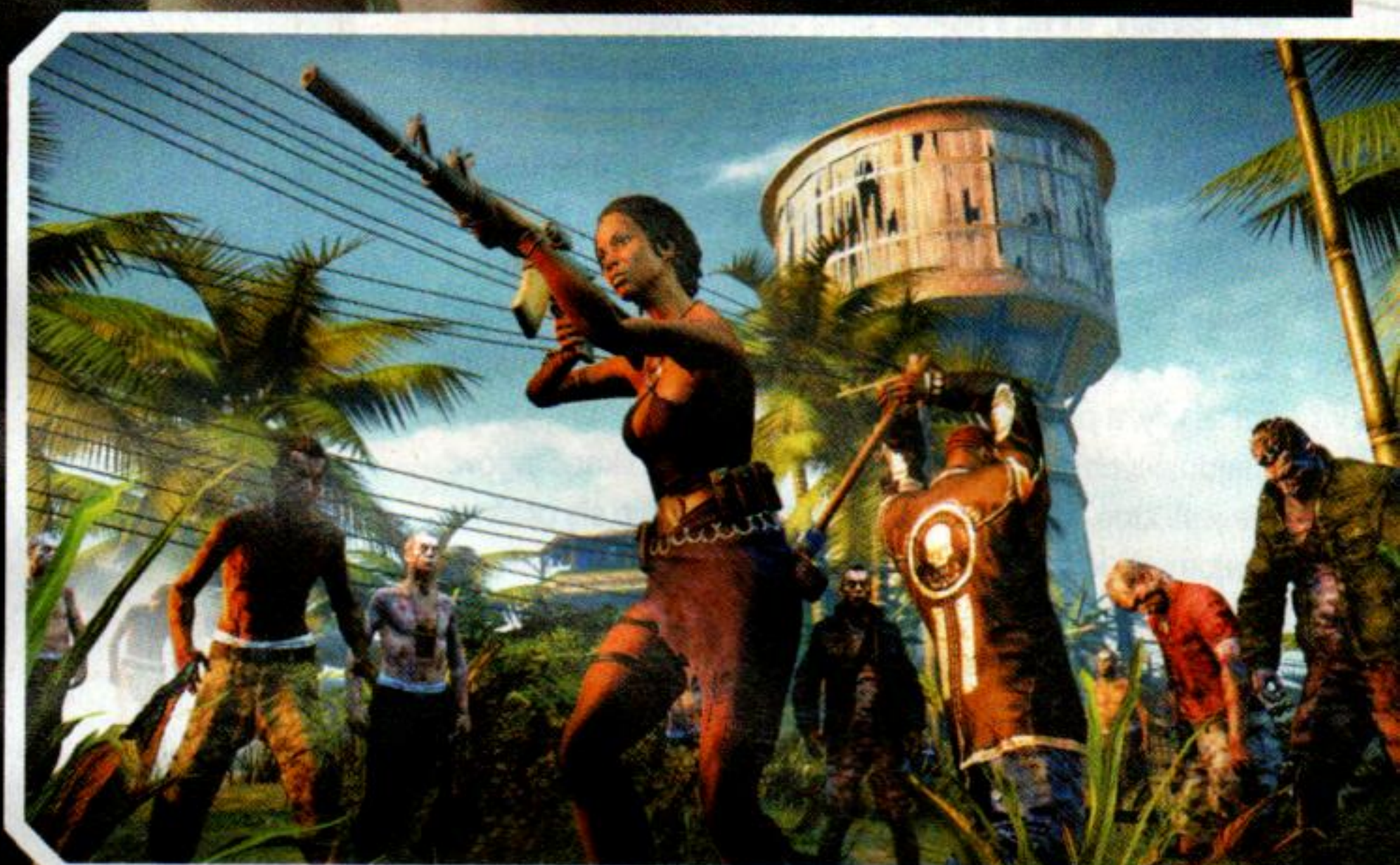
□ Dodatkowe XP można zgarnąć za killing strike, czyli zabijanie zombiek jednego po drugim, a reszta ekipy w tym czasie dostaje bonusy za asysty.

Niekończąca się jatka

Mięsa do krojenia nigdy w Dead Island nie zabraknie. Spokojnie, bez obaw, zombieki nie będą złośliwie respawnowały się tuż za plecami. Nie będzie też tak, że gdy gracz na chwilę wejdzie do jakiegoś domu i za chwilę z niego wyjdzie, to już będzie na niego czekała grupa wyglodniałych mózgożerców. Musi minąć trochę czasu, zanim zombieki powrócą do miejsc, które przechodzili bohaterowie.

Niemniej, wrócić zawsze, bo nie może być też tak, że gracze wszystkich wybiją i nie będą mieli czym się przejmować. Stale musi toczyć się walka o życie. Ciekawe czy to samo dotyczy członków gangów. Niespodzianka! W mieście kilka razy ostrzelali nas jacyś szaleńcy, ale poproszono nas, żebyśmy nie odpowiadali i zajęli się wykonywaniem questu. Nie ma sprawy, poczekam do września i wtedy dowiem się kim są, czego chcą, a później rozprawię się z nimi.

Gra oceni, jakie zombieki powinny wejść w skład respawnującej się grupy. Chodzi o to, żeby unikać takich sytuacji, że skoro gracze wyłukli ekipę trzech samobójców momentalnie podbiegających do bohaterów, to pojawi się następna taka sama. Jakies zmiany muszą zajść, choćby dla zbalansowania poziomu trudności. Jednego z suiciderów może na przykład zastąpić jakiś twardszy koleżka. To taka namiastka słynnego Reżysera z Left 4 Dead. Oczywiście do każdego rejonu przypisane będą konkretne zombieki. W kanałach raczej nie spotkamy tanków, a zamiast nich pojawią się topielcy.



czterdzieści, ale żeby ich dokonać najpierw należy znaleźć przepisy. Część z nich gracze otrzymają w ramach fabuły i po wypełnieniu zadań pobocznych, inne będą leżały na widoku, a pozostałe odkryją tylko osoby zaglądające w każdy kąt. Bohaterowie nie będą mogli wymieniać się przepisami, dlatego jeśli nie lubujecie się w „lizaniu ścian”, granie w kooperacji z przypadkowymi osobami może być dla Was jedyną okazją do zdobycia najlepszych broni.

BYLE NIE UMRZEĆ

W naszym demie największą furorę robiły wybuchowe, czerwone butle, które zastępują w Dead Island klasyczne growe eksplodujące beczki. Można je nosić, postać porusza się wtedy powoli i lepiej, żeby pozostali gracze trzymali się od niej z daleka, bo przypadkowy cios może wywołać wybuch. Friendly fire jest wyłączony, żeby uniknąć sytuacji, gdy do gry dołącza jakiś wesołek i po chamsku strzela do innych graczy, ale nie dotyczy to właśnie butli, więc trzeba uważać, by sobie nie zrobić krzywdy. Taką eksplodującą niespodziankę posyła się w tłumek zombieków i wystarczy w nią rzucić właściwie czymkolwiek – niekoniecznie trzeba strzelać.

Ciskanie butlami w zgniótków dostarczało nam największej frajdy, ale muszę podkreślić, że testowaliśmy specjalną wersję, w której nie musieliśmy zbytnio troszczyć się o stan zdrowia postaci. Dlatego też, gdy ktoś źle postąpił zombiekom wybuchową przesyłkę, nie spotykała nas kara, ale w normalnej grze będzie zupełnie inaczej – błędy mogą wywołać frustrację i złość u pozostałych członków drużyny. Jak wspomniałem, gra łatwa nie będzie, o czym mogłem przekonać się, gdy wpadliśmy na grupkę około dziesięciu



zombie i po chwili już dwóch z nas leżało na glebie. Pozostali musieli nas podnieść, na co mieli kilkanaście sekund. Później bohaterowie wykrwawiliby się na amen, a za każdą śmierć gracz zostanie ukarany utratą aż dziesięciu procent posiadanej gotówki. Kasa zaś jest bardzo ważna, bo bez niej nie da się zdobyć nowych broni i naprawić zepsutej. Zupełnie jak w Dead Rising, bronię niszczą się w miarę ich użytkowania, a ich stan da się od razu ocenić spoglądając na nie – bliskie zniszczenia wyglądają na stare, zardzewiałe, tu i ówdzie są ułamane. To oczywiście zachęta do częstego wymieniania broni i próbowania nowych, ale mogę się

założyć, że gdy otrzymacie jakąś cenną, unikalną maczetę od innego gracza, zrobicie wszystko, by jej nie stracić i wydacie fortunę na naprawę. Poza tym, fatalnie byłoby zostać bezbronnym z powodu echa w portfelu. Niby jak ktoś się uprze, będzie mógł przejść grę walcząc gołymi pięściami, ale, delikatnie mówiąc, to karkołomne zadanie. Tylko nie liczcie, że dostaniecie za to achievementa albo trofeum. Żadnych przegiętych osiągnięć nie będzie, choć nie oznacza to, że po jednorazowym przejściu gry wpadnie tysiąc punktów. Autorzy nie chcą zmuszać graczy do wykonywania idiotycznych czynności. Wolą zachęcać do

próbowania na przykład jazdy samochodem. W naszym demie nie było żadnej furki, którą moglibyśmy poszaleć, ale w pełnej wersji da się użyć pojazdów do robienia masakry. Doskonale zapowiada się akcja, gdy jeden gracz kieruje, a trzech siedzi na pace i jeden z nich rzuca butlami w mijane grupki zombiaków, a pozostali strzelają do nich wywołując efektowne i zabójcze eksplozje.

Wracając do tematu śmierci bohaterów, świat na całe szczęście nie będzie resetował się jak np. w Far Cry 2, to znaczy, że gdy powrócimy do miejsca, gdzie zginęliśmy, zombiaki będą miały uszczuplone paski zdrowia. Czyli mniej więcej tak samo jak w BioShocku, po odrodzeniu się bohatera w Vita Chamber. Generalnie jednak lepiej podnosić partnerów zanim zejdą, ale trzeba pamiętać, że zdrowie nie odnawia się automatycznie, więc jeszcze należy użyć apteczki. Obie akcje – podnoszenie i leczenie, są nagradzane punktami doświadczenia. Ekipa Techlandu chce, żeby gracze czuli, że są częścią drużyny i współpraca jest opłacalna. Nawet niektóre skille, czyli umiejętności bohaterów mają wpływ na wszystkich lub wręcz działają tylko wtedy, gdy postać znajduje się w grupie.

CZWORO WSPANIAŁYCH

Imiona bohaterów wymienilem na początku tekstu, ale nie przedstawiłem ich bliżej. Autorzy mówią, że od początku chcieli, żeby każdą postacią grało się inaczej, a efektem tego są między innymi umiejętności przypisane do konkretnych ocalałych. Xian, najdelikatniejsza, ale zarazem najbardziej dynamiczna, włada bronią ostrą i ma skilla „backstabbing” – zadaje zwiększone obrażenia atakując zombiaki od tyłu. Żeby mogła z niego korzystać, ktoś musi ściągnąć uwagę zgnilków. Taką właśnie umiejętność („decoy”) ma Sam B, tutejszy tank – twardy, wytrzymały, przyjmujący ciosy na klatę, a przy tym bardzo silny. To właśnie

A żeby jeszcze lepiej to pokazać, autorzy podkreślili, że da się grać czterema tymi samymi postaciami, jeśli komuś przyjdzie taki pomysł do głowy. Nawet w takim przypadku różnice pomiędzy bohaterami mogą być widoczne, jeśli gracze wybiorą inne umiejętności. Pomysł jest taki, żeby nie dało się nauczyć wszystkich skilli nawet po osiągnięciu najwyższego poziomu doświadczenia. To zaproszenie do ponownego zagrania, nawet tą samą postacią. Wiele umiejętności „tylko” poprawia statystyki, ale jest też sporo takich, których aż żal nie odblokować. Choćby „stomp

Osobiście bardziej interesuje mnie ta gra niż Call of Juarez: The Cartel, ale może to dlatego, że tutaj da się rzucić w truposza maczetą, która wbije się w niego i porazi prądem, a wtedy można do niego podbiec, wyciągnąć mu broń z ciała i odrąbać mu nią głowę, zanim zdąży do siebie dojść. Takie atrakcje kupuję w ciemno. A będzie jeszcze lepiej, bo w opcjach znajdzie się możliwość włączenia pełnej kontroli nad tym, pod jakim kątem zostaną zadane ciosy. Coś takiego widziałem w demie The Darkness II na E3, gdzie jedną z macek można atakować



❑ Nie może zabraknąć berserka, czyli w tym przypadku – furii. Przez kilkanaście sekund postać zadaje bardzo duże obrażenia, ale nie jest nieśmiertelna. Uderzenie suicidera zakończyło się dla mnie nokautem.

DA SIĘ RZUCIĆ W TRUPOSZA MACZETĄ, KTÓRA WBIJE SIĘ W NIEGO I PORAZI PRĄDEM. WTEDY MOŻNA DO NIEGO PODBIEC, WYCIĄGNĄĆ MU BRONŹ Z CIAŁA I ODRĄBAĆ MU NIĄ GŁOWĘ, ZANIM ZDĄŻY DO SIEBIE DOJŚĆ. TAKIE ATRAKCJE KUPUJĘ W CIEMNO

nim grałem i szybko zauważyłem, że gdy używam ciężkiej broni obuchowej, nie zabijam przeciwników, ale szybko powalam ich na ziemię. Działają tak, ponieważ truposze opisane są dwoma statystykami – zdrowiem i wytrzymałością (stamina), a ataki np. młotem szybciej uszczuplają pasek tej drugiej i w efekcie zombiak przewraca się. Wtedy wystarczy wycelować kamerę na jego głowę, by pojawiła się ikonka nadeptnięcia. Fatality!

Logan to postać pomiędzy Xian a Samem B, jest silniejszy od dziewczyny i szybszy od swojego kumpla, ale gorzej u niego ze zwinnością i wytrzymałością. Jego skille związane są z rzucaniem bronią oraz z... piciem alkoholu! Pić mogą wszyscy, ale to Logan zadaje największe obrażenia, gdy pociągnie z butelki. Na pewno nie warto będzie upijać się Purną, która preferuje broń palną. Warto jednak zastanowić się, czy lepiej pociągnąć kilka łyków, czy odłożyć butelkę do plecaka i później użyć jej do zrobienia koktajlu Molotowa. To kolejny przykład pokazujący to, o czym pisałem wcześniej – gracze będą mogli bawić się tak jak zechcą.

without stopping”, czyli możliwość zdeptania głowy powalonego zombiaka niemal w biegu. Normalnie trzeba zatrzymać się, żeby to zrobić. Albo „bumerang” – jest kilkanaście procent szansy na to, że broń rzucona przez Xian wróci jej w magiczny sposób do ręki. Na szczęście, nie dotyczy to granatów.

KRWAWA ŁAŹNIA

O Dead Island po raz pierwszy usłyszeliśmy kilka lat temu.

Później słuch o niej zaginął, ale na szczęście projekt nie trafił do kosza i bardzo mnie to cieszy. Okazuje się, że w Techlandzie znają się na zombiakach równie dobrze, co na westernach.

poruszając nią za pomocą prawego analoga. Aż prosi się o zaimplementowanie obsługi PlayStation Move, niestety, autorzy nie przewidują wsparcia dla kontrolerów ruchowych. Przewidują za to DLC. Na początek będzie to Krwawa Łaźnia, dostępna w preorderze, czyli survival dla czterech graczy. Trzeba będzie walczyć na arenach z nacierającymi falami zombiaków, a zdobyte doświadczenie i przedmioty przeniosą się do trybu fabularnego. Dodatkową atrakcją będą przepisy na bombę emitującą impuls wysadzający głowy zombiaków oraz na broń stanowiącą połączenie kija baseballowego z piłą tarczową. Do fanów DLC nie należę, ale rozważę preordera, choćby po to, by później zarabiać w grze sprzedając te dwie bronie osobom, które nie będą miały odpowiednich przepisów. A ja głupi myślałem, że Dead Island to tylko i wyłącznie radosna jatka z zombiakami i nic ponadto. // Mielu



❑ Celowo nie wspominałem o grafice. Napiszemy o niej więcej przy okazji recenzji. Powiem tylko, że oprawa Dead Island bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła. Jest ładnie. I krwawo.



ULTIMO.pl

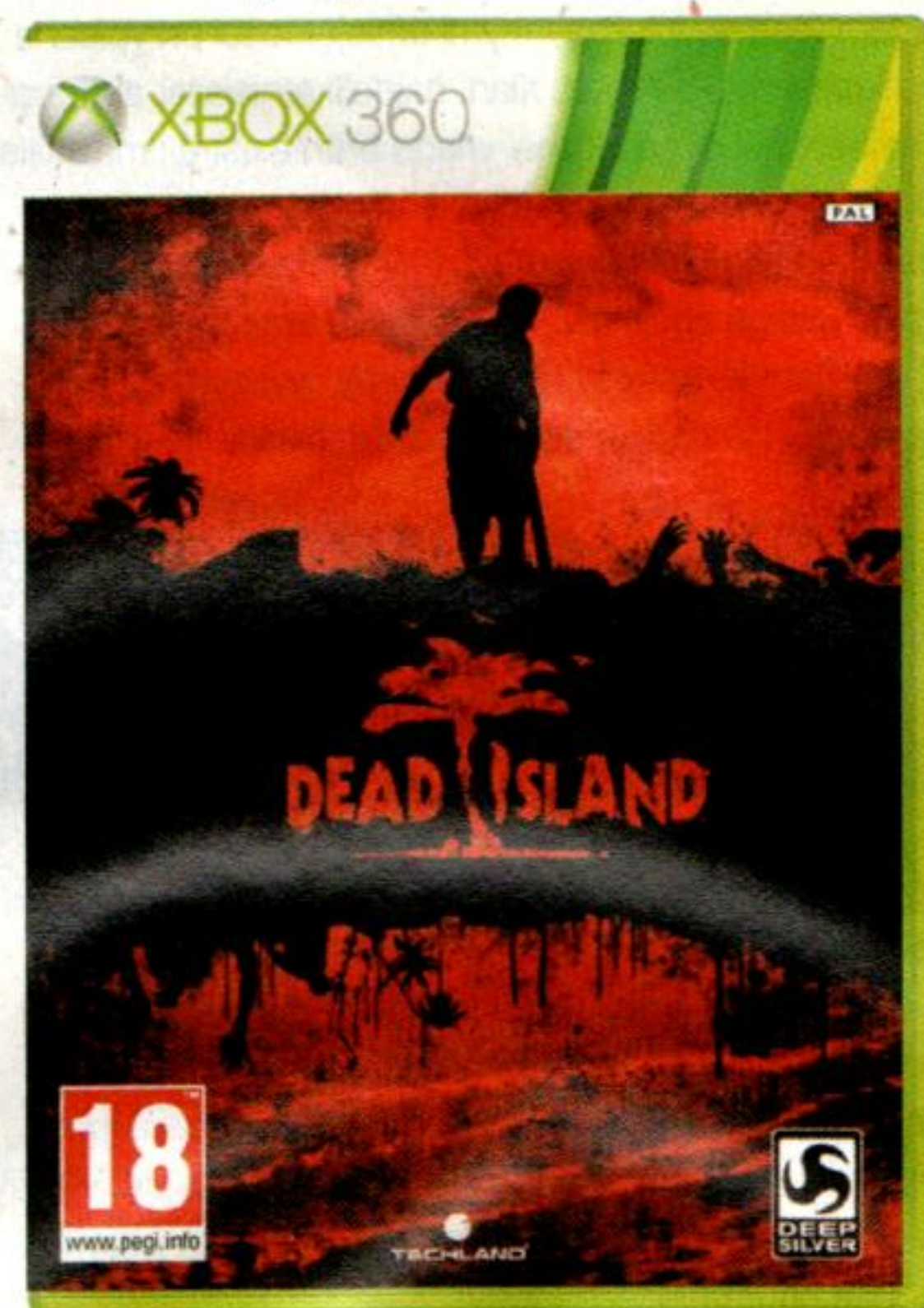
Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

email: ultima@ultima.pl

tel: (22) 485-52-11

OFERTA LAST MINUTE WAKACJE NA WYSPIE ZOMBIE WYJAZD: 09.09.2011



~~219,90 zł~~ **179,90 zł**

~~219,90 zł~~ **179,90 zł**

* wersja PC dostępna w cenie 89,90 zł

DEAD ISLAND GORE EDITION

- Gra Dead Island
- DLC "Krwawa Łaźnia" - na graczy w 4 różnych arenach czekać będą wyzwania w trybie single player i multiplayer. DLC "Krwawe łaźnie" to czysta walka o przetrwanie, w której zombie nacierają na graczy fala za falą. Przebywając na arenach gracze mogą zdobywać punkty doświadczenia oraz przedmioty i przenosić je do trybu kampanii. Dzięki liderboardom będą mogli również porównywać swoje wyniki.
- Plan broni "Brain Wave Bomb". Umożliwi on stworzenie wyjątkowych bomb, które są skuteczne na dużych skupiskach zombie. Po odpaleniu bomby, wysyła ona specjalny impuls, a zombie w promieniu wybuchu dosłownie "tracą głowy"...
- Ekskluzywny plan broni "Ripper" - to schemat, który umożliwia stworzenia wyjątkowo skutecznej broni w walce na bliską odległość.
- Połączenie kija baseballowego z piłą tarczową, to wyjątkowo śmiertelne zestawienie.

Recenzje

Recenzujemy ostateczne, sklepowe wersje gier, a także takie, które wydawcy przekazali nam jako egzemplarze zdane do recenzji. Nasze screenshoty pokazują grę taką, jak rzeczywiście wygląda w akcji na konsolach, a nie tak, jak często prezentują ją wydawcy. Skala ocen to 1-10, gdzie 1 oznacza dno i kilo mułu, a 10 mistrzostwo świata. Ocena 5 oznacza średnią grę, pozycja z oceną 6 wybija się ponad przeciętną, a 7 to już całkiem porządny tytuł. W gry z ocenami 8 i 9 trzeba zagrać.



WSPÓŁCZESNY WESTERN

Call of Juarez The Cartel

Będzie kolejny polski przebój na miarę Snipera?

A imię jego milion

Milion sprzedanych egzemplarzy to minimum, żeby można było mówić o sukcesie gry, a wydawca zaczął rozważać stworzenie kontynuacji. Słyszeliśmy to wielokrotnie na przestrzeni lat, a dziś jest gorzej, bo nawet przekroczenie tej granicy nie gwarantuje, że sequel dostanie zielone światło. Rosną koszty produkcji, rosną również oczekiwania wydawców, którzy zazdroszczą Activision obłędnej sprzedaży Call of Duty. Tyle że to nie od developerów zależy, czy ich gra odniesie sukces. Teoretycznie mają na to wpływ, bo im wyższa jakość produktu, tym większa szansa na dobre oceny w prasie, nagrody i pozytywne opinie przekazywane znajomym przez zadowolonych graczy. Wiadomo też, że łatwiej sprzedać FPSa niż taktycznego japońskiego erpega. Najważniejsze jednak jest wsparcie marketingowe ze strony wydawcy, inaczej gra „zatonie”.

Najświeższe dwa przykłady – **Child of Eden** oraz **Shadows of the Damned**. Tetsuya Mizuguchi nigdy nie tworzył gier „komercyjnych”, pod publiczność, niemniej wynik jego najnowszego dzieła jest zatrważający. W połowie lipca grupa NPD zbierająca dane sprzedażowe w USA ogłosiła, że w czerwcu sprzedało się jedynie 34 tysiące (!!) egzemplarzy Child of Eden. W internecie zawrzało, a na najbardziej hardcore’owym znanym mi forum NeoGAF pojawił się temat poświęcony tym rewelacjom. Zaskoczyło mnie, jak wiele osób nie miało pojęcia, że to nie jest gra, która „wymaga Kinect”, tylko „lepiej działa z Kinect”, ale można grać również na padzie. Ubisoft popełnił błąd, nie skupiając się na tej informacji. Czy może raczej to czasopiśma i strony o grach powinny były o tym napisać, bo Child of Eden nie było mocno promowane. Dlaczego? Skoro już ponad dziesięć milionów osób nabyło Kinecta, czy nie warto było spróbować dotrzeć do nich z reklamą? Nie ma znaczenia, że to nie gra dla każdego. Bez sensu jest inwestowanie w stworzenie czegoś, co później nie będzie reklamowane, bo wydawca nie wierzy, że ktoś to kupi.

Krytykujemy Activision, bo nie wspierają ambitnych projektów, ale przynajmniej postępują fair – jeśli nie wierzą w sukces, nie pompują kasy, by później oszczędzać na reklamach. Z kolei życzliwym okiem patrzymy na działania Electronic Arts, jak uratowanie Brutal Legend, czy wydawanie gier pokroju Alice: Madness Returns, czy Shadows of the Damned. Szkoda tylko, że równie chętnie ich nie reklamują. NPD podało, że przez pierwsze dziesięć dni po premierze dzieło trio Suda, Mikami i Yamaoka sprzedało się zaledwie w 24 tysiącach egzemplarzy! To absolutnie żaden crap, ani nawet średniak, a bardzo porządna strzelanina i zasłużenie otrzymała od Kaxiego wysoką ocenę. Ponownie odwiedziłem NeoGAF, by zobaczyć, co hardcore’owcy mają do powiedzenia na ten temat. Jakież było moje zdziwienie, kiedy okazało się, że ludzie są zaskoczeni, bo myśleli, że SotD ukaże się pod koniec roku albo w 2012! Znacznie gorsze były wpisy w stylu: „Co to za gra? Nigdy o niej nie słyszałem”. Jeśli EA ma olewać marketing, to ja wolę, żeby takie gry wydawała Sega, która potrafiła znacznie lepiej sprzedać MadWorld na Wii, o Vanquish i Bayonetta nie wspominając. Może kokosów na nich nie zbiła, ale też nie było mowy o takiej porażce.

A prawdziwym powodem, dlaczego o tym piszę, są te nieszczęsne wpisy na NeoGAFie, gdzie rzekomo siedzą ludzie świetnie znający się na grach, a piszący, że w życiu nie słyszeli o Shadows of the Damned. I właśnie dlatego warto wciąż kupować prasę grową – żeby wiedzieć! Zapraszam do recenzji. // Mielu

NEO+ #149

WWW.NEOGO.PL PONAD 2000 RECENZJI ZNAJDZIECIE POD ADRESEM RECENZJE.NEOGO.PL

From Dust	66	Call of Juarez: The Cartel	74
Earth Defence Force: Insects Armageddon	67	Harry Potter i Insygnia Śmierci - Część 2	76
Battle vs. Chess	68	Dynasty Warriors Gundam 3	77
MX vs ATV Alive	68	Williams Pinball Classics	77
Air Conflicts: Secret Wars	69	Wii Play Motion	78
Monster Hunter: Dynamic Hunting	70	Gladiator Begins	79
Dungeon Hunter 2	70	Final Fantasy IV Complete Collection	79
Death Rally	70	Green Lantern: Rise of the Manhunters	80
War Pinball	70	Mystery Case Files : The Malgrave Incident	80
Resident Evil: The Mercenaries 3D	71	White Knight Chronicles 2	81
Captain America: Super Soldier	72	Bastion	82
Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax	73	Call of Duty Black Ops - Annihilation	83
Dead Block	73	Backbreaker Vengeance	83
Galaga Legions DX	73	The Fancy Pants Adventure	83
Lucha Fury	73	Ms. 'Splosion Man	83

MOST WANTED: WRZESIEŃ 2011



Gears of War 3
Zwieńczenie trylogii, ale czy ostatnia gra z serii? Śmiemy wątpić. Niemniej zapowiada się konkretny wygrzew.



Deus Ex: Human Revolution
Zaintrygowani to mało powiedziane - cyberpunk ma wielu fanów w redakcji N+. Oby gra nie zawiodła...



Resistance 3
Insomniac Games przebyli długą podróż od pierwszego Resistance; część trzecia wygląda znakomicie. Jaką ocenę zbierze?



DŹWIĘKI I MUZYKA są bardzo oszczędne, ale budują tajemniczy klimat. Nasze plemię również nie należy do gadatliwych.



Nie trzeba być bogiem, by dobrze się bawić

From Dust

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent UBISOFT Wydawca UBISOFT
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 12 lat

Nie pamiętam, kiedy ostatni raz zacząłem grać wieczorem, a skończyłem nad ranem, bo straciłem kontakt z rzeczywistością. A to właśnie przydarzyło mi się w trakcie zabawy z From Dust. Nie mogłem oderwać się od konsoli, pad przykleił się do moich dłoni, a wzrok ogarniał tylko ekran telewizora.

Pomocna dłoń

Na początku należy się Wam krótkie wyjaśnienie. To nie jest gra, w której wcielacie się w bóstwo. Jeżeli czytaliście zapowiedzi From Dust, to prawdopodobnie spotkaliście się z porównaniami do serii Populous oraz Black & White. Nic bardziej mylnego. Eric Chahi, twórca kultowych i niezapomnianych Another World i Heart of Darkness stworzył grę logiczną, w której najważniejsza jest walka z siłami natury. Ich okiełznanie będzie głównym zadaniem gracza, a plemię którym on się opiekuje nie wybuduje mu za to świątyni, nie padnie przed nim na kolana i nie odda mu czci.

Bohaterowie From Dust podążają śladami starożytnych przodków, próbując znaleźć sobie miejsce na świecie. Są niczym bohaterowie serii Patapon; nieco nieporadni, trochę śmieszni, choć całkiem nieźle zorganizowani. Gracz musi im pomóc, doprowadzając ich do portali na kilkunastu mapkach, by mogli kontynuować podróż. W tym celu plemię przywołuje Breath, tajemniczą moc, która jest po prostu kursorem i służy do wykonywania wszystkich czynności w grze. Jej podstawowa właściwość polega na dokonywaniu transformacji terenu. Wygląda to tak, że można np. zmodyfikować koryto rzeki, zmieniając jej kierunek, tak by woda nie blokowała przejścia. I tak naprawdę tylko od pomysłowości gracza zależy, jak wykona zadanie – usypie wysokie wały, czy wykopie



KAMPAŃIE można skończyć w trzy-cztery wieczory, ale wyzwania zajmą Wam więcej czasu. Teoretycznie każde z nich można wykonać w kilkadziesiąt sekund, ale kombinowanie zajmuje wiele godzin.

nowe koryto i tam pokieruje wodę. By w ogóle odblokować portal należy założyć kilka wiosek. Wystarczy pokazać plemieniu, dokąd ma się udać – ludki własnoręcznie wybudują domki – a samemu zająć się kształtowaniem terenu. Z czasem sprawy się komplikują. Przykładowo, jedną z wysepek cyklicznie zalewały fale tsunami. By moja wioska nie znalazła się pod wodą musiałem wykorzystać ławę z pobliskiego wulkanu, formując łańcuch gór. Później tak zmieniłem teren, by mój wysłannik mógł dotrzeć po artefakt, zabezpieczający wioskę przed zalaniem, dzięki czemu nie musiałem stale dbać o „mur”. Jednak wulkan z ośpałego zamienił się w aktywny, a lawa wywołała pożar na całej wyspie. Najpierw musiałem przenosić kule wody i ręcznie gasić ogień, a później uformowałem pagórki, dzięki którym lawa omijała moje tereny.

Wirtualna piaskownica

Kolejne wyspy przyniosły jeszcze większe wyzwania, ale Breath z czasem zdobywa nowe moce. Byłem w stanie gasić pożary na całej mapce, zamienić wodę w galaretkę i spowolnić jej ruch albo w ogóle doprowadzić

do jej wyparowania. Mogłem też przenosić kilka razy więcej ziemi. Wszystkie te zdolności działają jedynie kilkadziesiąt sekund i trzeba chwilę odczekać, by wykorzystać je ponownie. Są one kluczowe w późniejszych etapach gry. Podobnie jak sadzenie nietypowych drzew. Niektóre z nich pochłaniają wodę, inne nieustannie płoną, a są też takie, które w połączeniu z ogniem eksplodują, niszcząc góry. I znowu, to od gracza zależy jak i czy w ogóle je wykorzysta, bo każde zadanie można wykonać na bardzo wiele sposobów. Dawno tak się nie nakombinowałem, ale trzeba uważać, by nie przesadzić z ingerencją w siły przyrody. Kilka razy restartowałem poziomy, bo doprowadzałem do katastrofy, zalewając lub paląc całą miejscówkę.

From Dust wygląda bardzo specyficznie, ale obrazki nie oddają piękna tej gry. Mógłbym przyczepić się do tekstur, które nie zachwycają przy maksymalnym zbliżeniu, ale kształtowanie środowiska w czasie rzeczywistym wynagradza słabe modele postaci, czy proste zabudowania w wioskach. Największy podziw budzi fizyka. Obserwowanie płynącej wody, która podmywa wały, czy zastygającej lawy, tworzącej góry nie znudziło mi się nawet po kilku dniach. Tym bardziej, że po zakończeniu trybu fabularnego można bawić się kilkadziesiąt dodatkowymi wyzwaniami. Koniecznie sprawdźcie From Dust, bo to jedna z najbardziej oryginalnych gier w cyfrowej dystrybucji. //Fax

OCENA

E.E. 10

Grafika 7/10 Dźwięk 7/10 Miód 10/10 Design 8/10

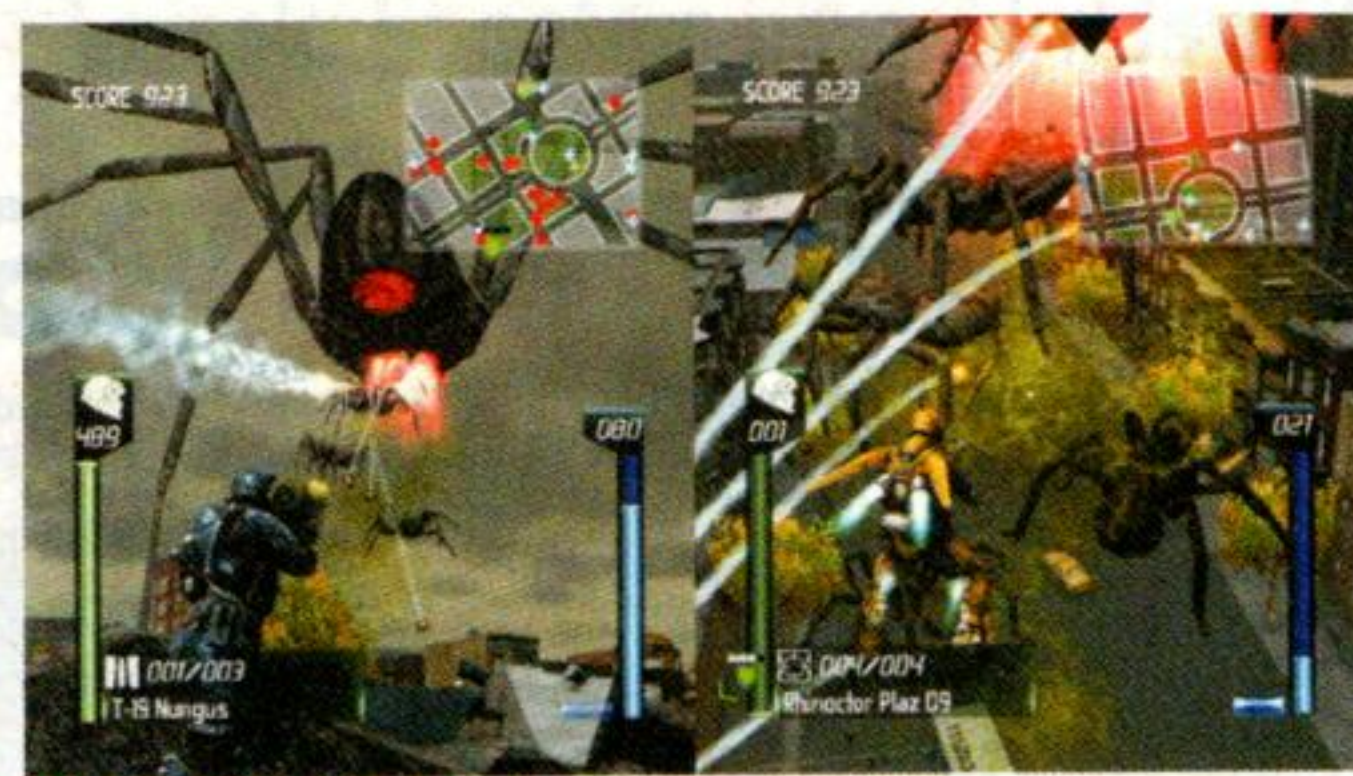
PROSTE MECHANIZMY WYSTARCZĄ DO DOBREJ ZABAWY

■ Oryginalna, wymagająca, wciągająca
– Czasami nawala SI plemienia



MYŚLENIE NIE BOLI

Iloraz inteligencji plemienia nie przekracza średniej krajowej. Jego członkowie potrafią wybrać optymalną drogę, ale czasami zmieniają kierunek marszu, pakując się w kłopoty. Na szczęście dobrze pływać i woda im nie straszna, ale znacznie gorzej radzą sobie ze wspinaczką. Czasami jak utkną, to i przemodelowanie potowy planszy nie pomoże. Szkoda też, że nie można im nakazać, by doszli do pagórka i tam chwilę poczekali. Potrafią dojść tylko do totemu, wokół którego budują wioskę, artefaktu lub portalu. To rozwiązanie komplikuje rozgrywkę, ale nie będę narzekał, bo to nie lemin-gi. Nie wejdą z własnej woli w ogień ani nie rzucą się w przepaść, tylko zatrzymają się i zaczną nawoływać gracza.



NA SPLICIE I PRZEZ NET To idealna wręcz gra do kanapowego kopa; zaręczam, że nie będziecie chcieli oderwać się aż nie poznacie całej historii. Ale pełne zakończenie zobaczycie dopiero po ukończeniu gry na najwyższym poziomie.



Eksterminacja robaczego plugastwa

Earth Defense Force Insect Armageddon

Konsola PS3/X360 Producent VICIOUS CYCLE Wydawca NAMCO BANDAI Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 (5) Dozwolone od 12 lat

Czekałem na tę grę. Wypatrywałem terminu premiery i gdy trafiła w moje ręce, cieszyłem się jak mały chłopiec z pierwszej gwiazdki w Wigilię, mając w pamięci godziny nieprawdopodobnej radości, jaką dało mi Earth Defense Force 2017. Czekałem, a jednocześnie trochę się bałem – EDF2017, a wcześniej Global Defense Force na PS2, stworzyli Japończycy z Sandlot, podczas gdy za Insect Armageddon odpowiadają Amerykanie z Vicious Cycle. Oczywiście obawiałem się, czy szalone pomysły Japończyków nie zostaną zastąpione ugrzecznoną, amerykańską wizją. Na szczęście nic takiego się nie stało.

EDF! EDF!

Sprawa jest jasna od samego początku: obcy atakują Ziemię. Znowu. I po raz kolejny najeźdźcy posługują się najgorszym możliwym arsenałem: zmutowanymi robakami w horrendalnych ilościach. Gigantyczne mrówki rzygające jadem, przerośnięte pajaki wypływające siatkę, czy wielkie osy próbujące użądlić gracza to dopiero początek. Są też roboty – cybernetyczne modliszki, dumnie kroczące Hectory, ojciec wszystkich pajaków,

matka wszystkich mrówek i robogiganci, w oczach których ekipa dowodzona przez gracza musi wyglądać jak ziarenka piasku. Po niebie śmigają latające spodki, robale łażą po budynkach, słowem – piękny widok dla oka. Nie ma chyba gracza, który na widok pędzącej w jego stronę armii groteskowych, olbrzymich robaków nie uśmiechnie się, gładząc z lubością lufę wymyślanego karabinu. No, w naszym przypadku joypada.

Gracz kieruje jednym z trzech żołnierzy oddziału Lightning; małego komanda do zadań specjalnych, działającego w opanowanym przez plugastwo Nowym Detroit. Zadania rzucane przed dowództwo nie są skomplikowane: przedostań się do punktu A, przytrzymaj placówkę, przeżyj, przeszukaj ruiny. Ale to nie misje czynią tę grę wyjątkową; jest nią nieprawdopodobna wręcz radocha z eksterminacji kolejnych hord robali za pomocą coraz wymyślniejszego sprzętu i w otoczeniu dwóch towarzyszy broni, których zachowanie na polu walki jest po prostu świetne – to konkretne zabijaki wspomagające nas w walce, a nie lamusy. Chłopaki celnie strzelają i potrafią wskrzesić gracza, gdy padnie w boju.

Choć grafika nie jest najwyższych lotów, mamy do czynienia z sandboksem – miasto jest spore, a akcję można rozciągnąć na kilka przecznic. Co tu się wyprawia, brak mi słów.... Domy idą w ruinę po serii z rakiet, pajaki ciskają w naszą stronę samochodami, powodując kolejne eksplozje w reakcji łańcuchowej, wysadzamy mrówcze kopce będąc zarzyszanymi zielonymi wydzielniami, a na ekranie czasem jest tyle robali, że nie wiadomo gdzie strzelać. W walce korzystamy z mechów, stacjonarnych gniazd CKMów i działek, a nawet strzelamy z karabinów okrążającego miasto helikoptera

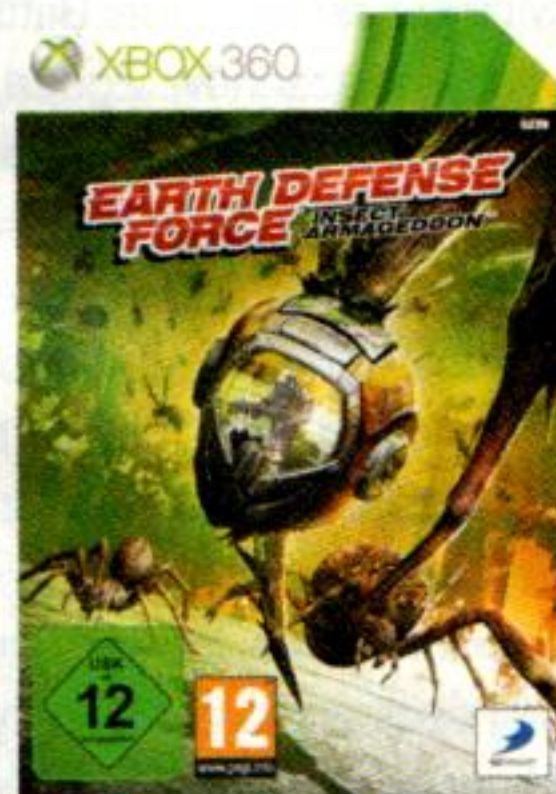
Made in USA

Amerykanie rozwinęli pomysł między innymi wprowadzając cztery klasy żołnierzy – piechota, ciężkozbrojny, inżynier (może stawiać wieżyczki) i zwiadowca (lata na jetpacku). Każda ma swoje wady i zalety, właściwe dla siebie perki i broń. Przed każdą misją można wybrać klasę postaci i przydzielić jej uzbrojenie. Dla każdej z nich można odblokować też nowe, mocniejsze bronie. Pierwsze przejście kampanii to właściwie liżnięcie gry; odblokowanie wszystkiego potrwa tygodnie, jeśli nie miesiące.

Nie ma co przedłużać, rekomenduję nowy EDF wszystkim fanom konsolowej rozwalki. Cieszyłem się każdą sekundą z tą grą. Kapitalne dialogi, rodem z filmów klasy B, czy kultowe teksty rzucane przez towarzyszy broni tylko potęgowały błogostan. Naturalnie miejcie na uwadze, że to groteska pełną gębą i jeśli szukacie czegoś poważnego, nie ten adres. Wiadomo też, że to produkt z niższej półki cenowej, więc oprawa nie jest topowa. Ale dźwięk pękającego owadziego odwłoka, wiecie – takie „pyk!” – wyszedł kapitalnie. //Gulash

HECTORY SKURKOWAŃCE

Nie wiadomo czemu roboty przeciwników nazywają się Hector; chłopaki z Vicious Cycle stwierdzili, że tak nazywali je Japończycy, a oni już nie miesza!...



CO DALEJ?

Przejsie scenariusza to około pięciu godzin szalonej zabawy w polowanie na robaka. Oczywiście, mowa o standardowym poziomie trudności – są dwa kolejne, na których radosne „rozpękiwanie” robactwa zamienia się w zaciętą walkę o przetrwanie. Pojawia się też opcja Campaign Remixed, gdzie autorzy pomiksowali przeciwników. W główny tryb można grać samemu lub w kopie – we dwie osoby na podzielonym ekranie, bądź w trzy przez internet. Do tego dochodzi survival, czyli tutejsza horda, podczas której walcymy z kolejnymi falami przeciwników w maksymalnie pięć osób. Dodając do tego wspomniane klasy postaci i poziomy trudności, to – jeśli ktoś się wkręci – ma co robić przez długie tygodnie. Szkoda tylko, że do survivala nie można zaimportować swojej postaci z kampanii.



BRZYDZĘ SIĘ ROBACTWA Taka gra, jak nowy EDF pozwala zwalczać własne fobie. Poza tym zawsze fajnie zabawić się eksterminatoraaakich szkaradztw. Więcej takich gier!

OCENA

7.9/10

Grafika 6/10 Dźwięk 7/10 Miód 9/10 Design 8/10

BECZKA MIODU PEŁNA ROBAKÓW

■ Takiej jatk! dawno nie było. Robale, ufo, sandbox...
■ To gra z drugiej ligi, więc nie oczekujcie fajerwerków

Nawet w klasyce można pomieszać

Battle vs. Chess

Konsola PS3/X360 Producent GAIJIN ENTERTAINMENT Wydawca TOPWARE/ZUXXEZ Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 Dozwolone od 12 lat



Jestem ciekaw kto wpadł na pomysł wydać szachy na konsoli na płycie, a nie jako grę z XBLA/PSN. Osoba ta musiała mieć sporą wiarę w powodzenie projektu – pogratulować pewności siebie. Nawet nie chodzi o to, czy gra jest słaba – bo nie jest – ale o to, czy jest dla niej miejsce w sklepach, na półkach uginających się od wysokobudżetowych blockbusterów?

Nawet jeśli nie znajdzie się takie miejsce, to mam nadzieję, że choć część z Was zaciekał ta gra. To twórcze rozwinięcie zarówno idei Battle Chess, jak i samych szachów. Zgoda, Battle Chess to nic nowego w świecie elektronicznej rozrywki – już na pierwszych mikrokomputerkach mogliśmy obserwować figurki szachowe otlukujące się przy fikuśnych animacjach. Tyle że w Battle vs. Chess, oprócz klasycznej partii szachów w ładnej oprawie, można także wziąć czynny udział w bitwie. Po wybraniu odpowiedniej opcji przed partią, przy próbie bicia figury gra zmienia się w slasher. Dwie małe armie walczą na szachownicy, a gracz kierując jedną z figur zadaje ciosy, robi uniki, blokuje i łąduje specjalne. Jeśli figura atakująca (bijąca) przegra walkę, zostaje na swoim polu, ale traci część energii. Jeśli wygra – bicie udało się. Oczywiście zachowano całą hierarchię, armia pionków ma niktę szansę z królem, z kolei pojedynki wieży z gońcem potrafią być atrakcyjne. Dość powiedzieć, że ten eksperyment sprawdza się w praktyce. Zamiast slasherka na arenie można też opcjonalnie przy biciu włączyć minigrę w proste QTE; kto wykona je lepiej, zadaje przeciwnikowi obrażenia.



CHESSFUN Autorzy zabawili się zasadami gry i wprowadzili kilka możliwości początkowego ustawienia figur. Na przykład co byłoby, gdyby wieża zamieniła się z gońcem? Oczywiście jest to opcjonalne.



BUUU... Niestety podczas kampanii nie można odpalić slasherka, pozostają więc stare, dobre zasady szachów. Na szczęście różne otwarcia i początkowe ułożenie figur wynagradzają tę niedogodność.

Powstrzymaj zuo

Fajnym pomysłem jest tryb kampanii, zarówno dla sił dobra, jak chaosu. Kolejne pojedynki na szachownicy przeplatane są delikatnym rysem scenariusza, ale najfajniejsze jest to, że szachowe bitwy są grane różnymi figurami, z różnym ustawieniem – nie ma dwóch takich samych otwarć. Różne są także cele każdej partii.

Gra jest ładna i schludna. Szachownicę można dowolnie obracać i zoomować, a jeśli ktoś potrzebuje widoku z lotu ptaka z klasycznymi symbolami figur – proszę bardzo, wystarczy kliknąć prawym analogiem. W tle przygrywa przyjemna muzyka kojarząca się z fantasy. Ogólnie, wykonanie jest porządne jak na niskobudżetowy projekt. Fajną niespodzianką jest też fakt, że gra jest po polsku – wszystkie napisy są zlokalizowane na nasz język. Obszerny samouczek objaśnia zasady gry w szachy, można sprawdzić się w sporej liczbie coraz bardziej zaawansowanych szachowych wyzwań, a także rozegrać partię przez internet.

To jest gra, w którą można spokojnie zagrać z synem, czy córką – będzie zarówno zabawa przy walce, jak i nauka zasad gry w szachy, strategicznego myślenia oraz planowania kilku ruchów do przodu. A to, jak wiemy, jest niezwykle przydatne, jeśli nie niezbędne. Zarówno w szachach, jak i w życiu. //Gulash

OCENA 6.9/10

Grafika 6/10 Dźwięk 6/10 Miód 6/10 Design 6/10

NOWY POMYSŁ NA KLASYKĘ

Fajne patenty, slasher, po polsku, niższa cena – W sumie mogłaby to być gra z XBLA – jeszcze tańsza



Ta seria ma swoich fanów, bo skąd kolejne części?

MX vs ATV Alive

Konsola PS3/X360 Producent THQ Wydawca THQ Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 (12) Dozwolone od 3 lat

Jednym z nowych pomysłów THQ na biznes miały być wysokobudżetowe gry o mniejszej zawartości, ale sprzedawane za niższą cenę. Na pierwszy ogień idzie MX vs. ATV Alive, kontynuacja serii wyścigów motocrossowych, w których biorą udział również quady.

W Alive nie ma żadnej kariery. Właściwie dwa tryby, jakie znajdują się w grze to wyścigi i jazda dowolna. Kolejne trasy odblokowywane są nie tak, jak w przypadku wyścigów ma to zwykle miejsce, czyli po zajęciu którejś z czołowych lokat, ale po zebraniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia. Gracz jest więc zmuszony do powtarzania wyścigów na tych samych trasach, a te, w sile dwunastu długich, czterech krótkich oraz kilku miejscówek do jazdy bez celu, są całkiem nieźle zaprojektowane. Kilka dodatkowych można ściągnąć za friko korzystając z kuponu, który THQ pakuje do każdego nowego egzemplarza gry. Oczywiście można też dopłacić do interesu i odblokować wszystko od razu. Punkty doświadczenia przydają się także do rozbudowy statystyk zawodnika i jego pojazdu; można dopalić silnik, pomalować maszynę, czy kupić nowy kask.

Można zatem przyjąć, że za mniejszą kasę dostajemy mniej. Jednak na kilkanaście sekund porządnego, renderowanego intro wystarczyło THQ pieniędzy, podobnie jak na licencjonowaną siekę

dobiegającą z głośników – fani ostrego grania znajdą coś dla siebie.

Błoto, wszędzie błoto

Zabawa na trasie jest nawet nawet. Czuć siłę maszyn, agresję przeciwników i to rzeczywiście jest walka bark w bark niemal na każdym zakręcie. Sterowanie obmyślono tak, że prawa gałka odpowiada za wychylenie się zawodnika – podczas zakrętu nie tylko warto zwolnić, ale przechylić się w odpowiednią stronę. Oczywiście można jeździć na jednym kole, czy chesać triki w powietrzu, choć te ostatnie to akurat słabszy element gry; są trudne do odpalenia i trwają zdecydowanie za długo, co najczęściej owocuje glebą. Jest też kilka bardziej zaawansowanych technik, przydatnych przy starcie, bądź zapewniających lepsze wybiecie się przy skokach, ale gra nie zadaje sobie trudu, by je wyjaśnić – chętni poznają je metodą prób i błędów.

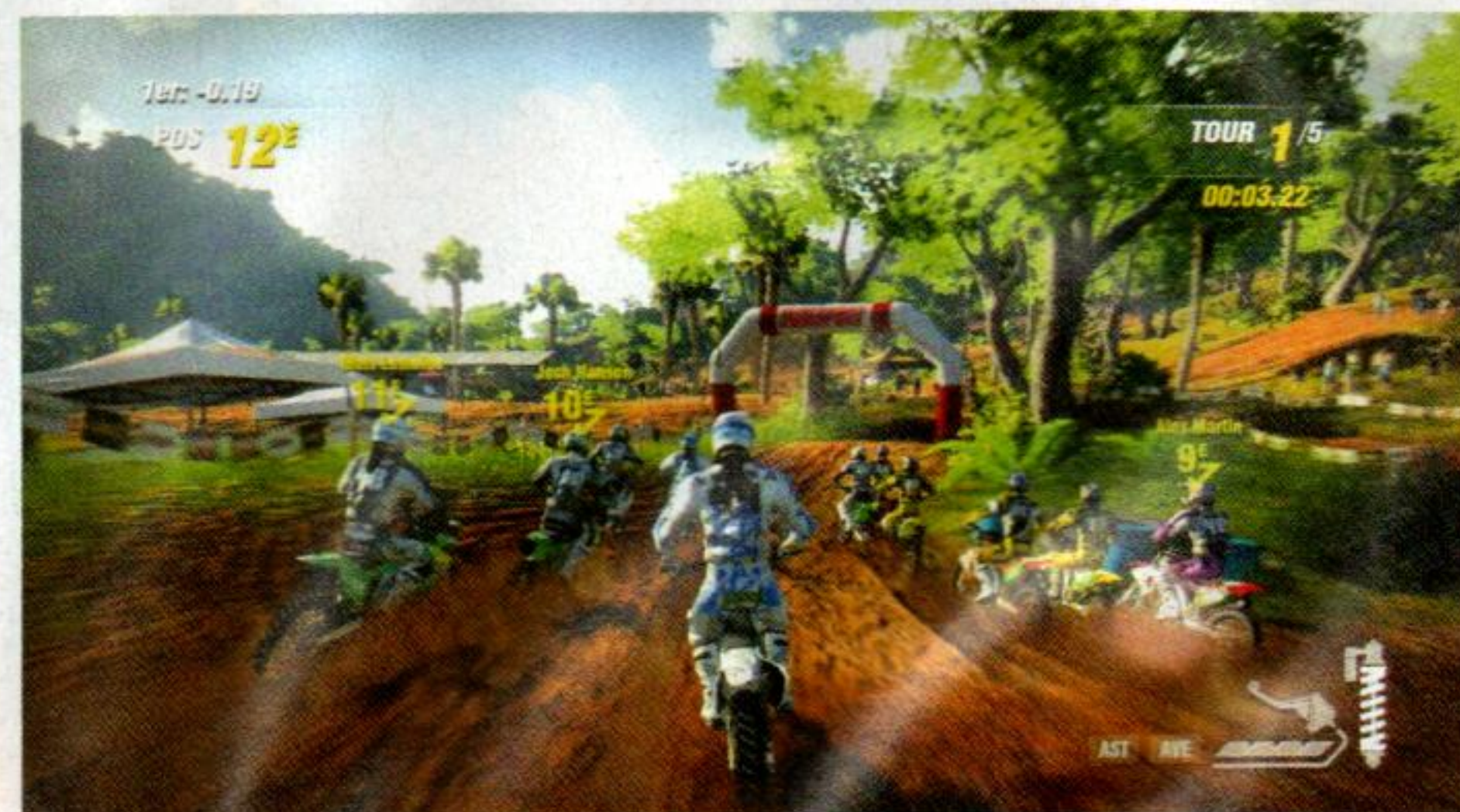
Alive jest OK i być może za planem biznesowym THQ kryje się jakaś idea, ale nie widzę sensu kupowania tej gry – w tej samej cenie można znaleźć MX vs. ATV Reflex sprzed roku, który ma więcej tras i karierę. //Gulash

OCENA 6.0/10

Grafika 7/10 Dźwięk 5/10 Miód 6/10 Design 3/10

TANIEJ NIE ZAWSZE ZNACZY LEPIEJ

Niska cena, niezła fizyka i grafika – Mała zawartość, brak kariery, sieka z głośników



MULTIPLAYER to podstawa każdego wyścigu. W Alive można ścigać się we dwóch na podzielonym ekranie, a także w 12 osób przez internet. Z pewnością znajdą się chętni do wyścigu.

Czasem niezła gra atakuje z powietrza

Air Conflicts Secret Wars

Konsola PS3/X360 Producent GAMES FARM Wydawca KALYPSO Premiera SIERPIEŃ
Liczba Graczy 1 (16) Dozwolone od 12 lat Wykorzystuje PS MOVE

Często pojawia się zarzut pod adresem recenzji, że oceniający korzystają prawie wyłącznie z górnej połowy skali ocen. Trzeba sobie jednak przypomnieć, że jeszcze sześć-osiem lat temu mieliśmy do czynienia z o wiele większą liczbą średniaków. Dziś wydawcy wolą wydać dwa wysokobudżetowe tytuły niż pięć przeciętniaków – dlatego tych ostatnich pojawia się dziś o wiele mniej, a do tego często nie są nawet recenzowane. Co nie znaczy, że obecnie gry niskobudżetowe nie mają szansy być całkiem zabawne. Przypomniało mi o tym fakcie właśnie Air Conflicts: Secret Wars, które pomimo całego obciążenia niskim nakładem finansowym jest całkiem niezłą grą.

Druga wojna od kuchni

Choć obrazki czy tytuł mogą sugerować coś innego, Secret Wars nie jest ani symulatorem, ani realistycznym odtworzeniem największych powietrznych bitew drugiej wojny światowej. Jak sugeruje podtytuł, mamy tu do czynienia z fikcyjną historią pokazującą „zaplecze” tego konfliktu. Bohaterką jest młoda dziewczyna o imieniu Dee-Dee, córka wielkiego pilota z czasów pierwszej wojny światowej. Wraz z przyjacielem ojca zostaje wplątana w wojnę, trochę na zasadzie najemnika. Na początku zajmuje się szmuglowaniem dokumentów i pieniędzy w zajmowanej przez hitlerowców części Afryki, potem lata na zlecenie jednego



WIEJE SANDAŁEM W grze leży trochę konstrukcja misji. Bardzo często nie dzieje się absolutnie nic: gracz leci przed siebie i czeka na koniec dialogu lub załączenie się odpowiedniego skryptu. Suabo.

z rosyjskich generałów i tak dalej. Wszystko to okraszone jest dialogami kompanów Dee-Dee, komiksowymi ilustracjami i wpisami umieszczającymi poszczególne misje w kontekście samej wojny. Zdarzają się nawet misje cofające gracza do czasów Wielkiej Wojny, podczas których przypominane są czyny szanownego ojczulka bohaterki.

Takie podejście do tematu jest dość oryginalne, ale niespecjalnie udane. Komiksowe sylwetki bohaterów trochę gryzą się z szaroburą grafiką w trakcie samej zabawy. Ale to najmniejszy problem. Większym jest to, że pomimo dużej ilości tekstu, fabuła dość szybko zaczyna nudzić i gracz chce jak najszybciej ją ominąć. Ponadto bohaterka jest zupełnie nieprzekonująca, a to z uwagi na tragiczną lekturę, która tekst czyta w sposób tak ospały i pozbawiony emocji, że od razu chce się człowiekowi owinąć kocykiem i zasnąć. No ale jak już się rzekło, da się przerywniki ominąć i od razu wskoczyć za stery samolotu.

Przestwór niebieski

Wspomniałem już, że Air Conflicts symulatora nie udaje, w związku z czym sterowanie jest maksymalnie intuicyjne i przyjazne dla gracza. Jeśli ktoś nie lubi, jak mu jest za łatwo, może włączyć także sterowanie bardziej zbliżone do symulatora. Nie sprawia to jednak, że znikają wtedy takie „arkadowe” dodatki, jak adrenalina (zwolnienie czasu, zwane potocznie bullet time) czy wskaźnik widoczności dla wroga. Samo strzelanie również nie nastrocza problemów, dzięki celownikowi, który pomaga wziąć poprawkę na odległość między samolotami. Jedyne na co trzeba uważać podczas rozgrywki to przegrzanie karabinów i ponowne załadowanie bomby bądź rakiety – w obu



TRUESHOTS Gra wygląda nie lepiej niż widzieć na obrazkach wokół, nie dajcie się więc nabrać na publikowane w sieci i mocno podrasowane bullshoty. Jednak ani te, ani tamte screeny nie pokazują wyskakujących znieznaka elementów otoczenia.



przypadkach wystarczy chwilę odczekać. Sporą zaletą Air Conflicts jest fakt, że nie wszystkie misje polegają na zestrzeleniu wszystkich wrogich samolotów. Dość często występują zadania transportowe bądź zwiadowcze, w których zalecane lub nawet wymagane jest pozostanie niezauważonym przez siły wroga. Bardzo pomaga w tym radar, utrzymywanie niskiego pułapu oraz wybranie przed misją maszyny w kolorach przeciwnika, o ile są takie dostępne. Niestety zróżnicowane misje odbijają się grze trochę czkawką. Z jednej strony bardzo dobrze, że nie chodzi o ciągłą strzelaninę. Z drugiej zaś, kiedy nie walczymy, potrafi zawaiać nudą.

Dobra nisza nie jest zła

Air Conflicts broni się przed zaszufladkowaniem jako crap. Nie ma tu większych niedoróbek, które by działały graczowi na nerwy, poziom trudności też nie frustruje, choć bardziej wymagający będą narzekać na płytkość rozgrywki. Warto też zaznaczyć, że około pięćdziesiąt misji wraz z dodatkowymi trybami powinno wystarczyć na długo. Jeśli więc lubicie podniebne strzelanki i potraficie dostrzec piękno w grach niekoniecznie idealnych, Secret Wars może okazać się udaną inwestycją. Szczególnie, jeśli uda Wam się nabyć grę w niższej cenie. //Kaxi

OCENA 5.9/10

Grafika 5/10 Dźwięk 4/10 Miód 5/10 Design 5/10

ZASKAKUJĄCE SPOJRZENIE NA DRUGĄ WOJNĘ

■ Niestandardowe misje, długa kampania
■ Kiepska oprawa, nudna historia, monotonne zadania



POZA KAMPANIĄ

Jeśli w trybie przygodowym zabraknie Wam adrenaliny, zawsze możecie przesiąść się na opcje definiowanych walk powietrznych. Tam już nie ma żadnej kontrabandy czy rekonasansu. Gracz ustawia cel zabawy (limit czasowy, wskazana liczba zestrzelonych wrogów lub wariacja na temat survivalu z bijatyki), liczbę przeciwników i częstotliwość posiłków, a następnie rusza do akcji. Do wyboru są samoloty i mapy odkryte w kampanii, choć w sumie przestrzeń powietrzna wszędzie jest taka sama, a na powierzchnię nie ma co specjalnie patrzeć. Można walczyć także online, w zażartych bitwach ośmiu na ośmiu. O ile znajdzie się szesnastu nabywców tej gry.



Wariacja na temat

Monster Hunter Dynamic Hunting

Konsola **IPHONE** Producent **CAPCOM** Wydawca **CAPCOM** Premiera **JUŻ JEST** Liczba Graczy **1 (2)** Dozwolone od **12 lat** Cena **3.99 Euro**

Głównym powodem, dla którego w NEOplus zainteresowaliśmy się grami na platformy Apple jest fakt, że wielu doskonale nam znanych z dużych konsol developerów i wydawców próbuje swoich sił opracowując unikalne pozycje dla ekranu dotykowego. Capcom jest jednym z nich – spora liczba gier japończyków na AppStore potwierdza, że czują się tam całkiem nieźle.

Przez chwilę oczekiwałem, że Monster Hunter: Dynamic Hunting będzie zubożałą konwersją arcydzieła, jakim jest Monster Hunter 2 Freedom na PSP. Jednak Capcom miał swój pomysł na rozwijanie gorącej licencji i zabrał z „prawdziwego” Monster Huntera całe trzy elementy, a jeden z nich zmodyfikował tak, by zabawa na ekranie dotykowym wydawała się świeża, a jednocześnie znajoma dla posiadaczy iPhone. Sprytne.

A mam na myśli oczywiście walki z potworami, które przypominają nieco te z Infinity Blade. Podobnie jak w grze Epic nie ma swobodnego podróżowania po krainie; od razu jesteśmy rzućni tuż przed nos potwora, którego trzeba ubić. Tyle, że tu można ruszać się, próbując stworu obejść, bądź odsunąć się, gdy szykuje morderczy atak. Kilka podstawowych ruchów palcami zapewnia przyjemną kontrolę nad naszym łowcą i jego orężem.

Można próbować oszukać system i mashować, a raczej przesuwac palcem po ekranie ile sił w rękach, ale Capcom zabezpieczył się przed tym całkiem nieźle – otóż za dobre wyniki, bowiem gra mocno punktuje każde starcie z monstrem, odblokowywane są coraz lepsze bronie i zbroje. Aby naprawdę wymasterować ten tytuł trzeba się postarać i wyuczyć bloków, counterów i uskoków przed atakami. Pozostałe dwa elementy, które Capcom zabrał z dużej gry to wspomniane zdobywanie ekwipunku i tworzenie nowych



GODZINA Po godzinie jest po sprawie, ale gra jest tak skonstruowana, że można grać dosłownie w kółko, poprawiając swoje wyniki, grindując postać i tworząc przedmioty.

przedmiotów z tego, co wypływają pokonane bestie. Oczywiście części broni nie można używać jeśli postać nie osiągnie odpowiednich statystyk.

Mimo całej mojej sympatii dla Monster Huntera, levelowanie postaci jako jedyna motywacja do dalszej zabawy mi nie wystarcza. Gra czasem nie rozpoznawała komend, przez co zbierałem niezastąpione błędy. Wreszcie po trzecie – widziałem znacznie łatwiejsze trójwymiarowe gry na platformach Apple. Niemniej jeśli macie ochotę na szczyptę japońszczyzny, możecie spróbować zabawić się z tą pozycją – na zarżnięcie czeka dwanaście potworów. Nie myślcie jednak potem, że tak właśnie wygląda ten słynny konsolowy Monster Hunter. O nie, DH koło MH2 Freedom na PSP nawet nie leżał. //Gulash

OCENA 6.5/10
Grafika 6/10 Dźwięk 5/10 Miód 7/10 Design 6/10
BYWAŁO LEPIEJ, CAPCOM

■ Podstawy Monster Huntera na iOS
■ Mocno uproszczona, krótka, przeciętna grafika



Death Rally

Konsola **IPHONE** Producent **REMEDY** Premiera **JUŻ JEST** Liczba Graczy **1** Cena **0.59 Euro**

Remedy, twórcy Maxa Payne i Alana Wake debiutują na iOS z remakiem swojej pierwszej gry z 1996 roku. Wtedy nie odniosła specjalnego sukcesu, teraz też nie wróży jej statusu kultowej.

W każdym wyścigu śmierci bierze udział sześciu zawodników, w tym jeden boss. Na początku wszyscy są szybsi i lepiej uzbrojeni – zaczynamy tylko z karabinkiem, który co prawda przy odpowiednim skoncentrowaniu ognia na jednym przeciwniku potrafi go nadpsuć, ale jest to bardzo trudne. Trasy są zdradliwe i trzeba je poznać na pamięć, objeżdżając każdą po kilkanaście razy. Naturalnie znajdują się na nich liczne powerupy – dopalka, kasa i amunicja. Kasa w grze jest najważniejsza; między kolejnymi wyścigami trzeba rozbudowywać pojazd, kupować nową broń i tak dalej – bez tego nie ma praktycznie szans stanąć do rywalizacji na kolejnych trasach, które i tak trzeba objeżdżać po kilkanaście razy. Autorzy wprowadzili zadania, na przykład specjalne wyścigi jeden na jednego, ale i tak chodzi o to, żeby na każdej z tras rozwalić bossa, dostać za to kasę, zrobić kolejny upgrade i tak dalej – byle wyżej na tablicy wyników.

Gra jest bardzo ładna ale niestety mało zabawna, także przez sterowanie – co prawda jest proste do ogarnięcia, ale w praktyce pojazd jest nadsterowny i bardzo trudno utrzymać go na trasie. Po dziesięciu minutach miałem Death Rally serdecznie dość i choć pograłem dłużej, nie potrafiłem się wkręcić. //Gulash



Dungeon Hunter 2

Konsola **IPHONE** Producent **GAMELOFT** Premiera **JUŻ JEST** Liczba Graczy **1 (3)** Cena **3.99 Euro**

Może Wam się wydawać, że na AppStore dominują typowe popierdółki za dwa złote, które wystarczają na piętnaście minut zabawy. I macie zupełną rację. Raz na jakiś czas trafia się jednak pozycja ambitna, obszerna i na tyle rozbudowana, że chciałoby się ją zobaczyć na naszych przenośnych konsolach.

Jedną z takich gier jest Dungeon Hunter 2 rzemieślników z Gameloft. Zgoda, ci panowie na ogół tworzą gry na telefony oparte na licencjach z dużych konsol, ale raz na jakiś czas szefowie pozwalają im zaszaść z czymś własnym.

Dungeon Hunter 2 to, jak sama nazwa wskazuje, ich wariacja na temat Diablo, czy innego mocno konsolowego acion-rpg, z izometrycznym rzutem kamery, a nawet możliwością gry w koopie. Kraina Gothicus kryje wiele tajemnic, które jako wskrzeszony potomek królów gracz doskonale pozna, aby stanąć do ostatecznej konfrontacji ze złem. Scenariusz może nie jest na początku porywający, ale idealnie służy za pretekst do włóczenia się po lochach, miastach, cmentarzach oraz zamczyskach i otlukiwania licznych potworów. A także beczek, bo jak wiadomo mogą skrywać złotko. W grze jest wszystko, czego fani gatunku mogą zapragnąć – magia, dziesiątki przedmiotów, levelowanie postaci, dodatkowe questy, trudni do pokonania bossowie. Autorzy pomyśleli nawet o dwóch wariantach sterowania – jest zarówno wirtualny joystick, jak i możliwość wykorzystania palca jako pointera.

Oprawa jest kapitalna; tła są niezwykle żywe, animacja to pierwsza liga przenośnego grania, nawet dźwięki wyszły autorom bombowo. Obszerna przygoda dla wymagających.

//Gulash

8.0/10



War Pinball

Konsola **IPHONE** Producent **GAMEPROM** Premiera **JUŻ JEST** Liczba Graczy **1-4** Cena **0.59 Euro**

Popularne „japka” idealnie nadają się do fliperów, o czym dobitnie przypominają mi nieustannie grane Pinball Dreams, czy raczej Pinball Fantasies (Stones & Bones rządzi). Z ochotą więc sprawdziłem War Pinball chłopaków z Gameprom. Nic jednak nie przygotowało mnie na audiowizualną orgię, jaką dostarcza ta pozycja.

Trzy stoły nawiązują bezpośrednio do filmów wojennych z lat osiemdziesiątych – to Platoon (z Charlie Sheenem), Navy Seals (również z Charlie Sheenem) i wehikuł sławy Chucka Norrisa w postaci Missing in Action. Autorzy licencjonowali grafiki, sample i fragmenty filmu odtwarzane na pikselozie fliperowego wyświetlacza, co w połączeniu z kapitalnym designem stołów i naprawdę fenomenalną grafiką daje miazdzący efekt. Jeśli macie ochotę na coś, co robi wrażenie gry skodowanej w tym roku, a nie na nostalgii, którą oferują fliperki Digital Ilusions – nie ma lepszej alternatywy.

//Gulash

8.0/10



JAK ONI STRZELAJĄ Odgłosy wystrzałów są fatalne. Strzelba Chrisa brzmi jak zabawka, przez co w ogóle nie czuć jej mocy. Z wybuchami wcale nie jest lepiej. Ogółem muzyka, głosy i dźwięki są niestety przeciętne. Lepiej wypadła grafika, choć wystarczy zatrzymać się, by dostrzec uproszczone modele postaci i słabsze tekstury.

Japońska szkoła wyciągania pieniędzy

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Konsola 3DS Producent CAPCOM Wydawca CAPCOM Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (2) Dozwolone od 18 lat

Wydawcy stosują różne sposoby walki z handlem gier używanych, ale czegoś takiego, co zrobił Capcom, świat jeszcze nie widział. Otóż, jest tylko jeden save, który na dodatek zapisuje się na karcie z grą i nie można go skasować! Co to oznacza? Cokolwiek odblokujecie, czy to nową postać, broń, mapę czy perki, nie da się już tego odwrócić. A właśnie to odblokowywanie jest w przypadku The Mercenaries 3D głównym powodem, żeby w ogóle w ten tytuł grać. Nie ma tu żadnej fabuły, nic nie spina kolejnych misji. Jeśli więc chcecie kupić używkę, liczcie się z tym, że już wszystko może być odblokowane, więc nie będziecie mieli motywacji do częstego sięgania po nowego przenośnego Residenta. Żeby było zabawniej, Capcom upiera się, że wcale nie chodziło o to, żeby zniechęcić graczy do kupowania używanej kopii, ale nie uwierzę w bajki o programistach nie potrafiących poradzić sobie z ograniczeniami 3DSa, żeby w grze dało się normalnie zapisywać save'a.

W czarnych barwach

Nie robiłbym z tego afery, gdyby The Mercenaries 3D kosztowało maksymalnie stówkę. Tymczasem trzeba za nią dać tyle, co za normalną grę. Do zaliczenia jest trzydzieści misji. W niektórych trzeba zabić wszystkich przed upływem czasu, w innych chodzi o to, by zdobyć jak najwięcej punktów i zrobić co się da, by wydłużyć limit czasowy. Krótko



RE: REVELATIONS

Na karcie z grą znajduje się demo Resident Evil: Revelations. Czuć ciężki klimat, można przestraszyć się, gdy błyskawica znieśacka przecina niebo. Problem w tym, że całość da się przejść w trzy minuty. Zabiłem trzy stwory i tyle. Na szczęście dłużej pograłem na E3 i nie wątpię, że to będzie udana mieszanka starych i nowych REsów. Nie dało się wyjść z kajuty, więc poszedłem do łazienki, gdzie spuściłem wodę z wanny, by odnaleźć klucz, a kiedy wychodziłem, coś mnie zaatakowało. Klasyki! Ale tego nie zobaczycie w demie dołączanym do Merców. Szkoda.



mówiąc, to po prostu Mercenaries z Resident Evil 4 oraz 5 pełną gębą. Tyle że tam był tryb dodatkowy, a tu zrobiono z niego właściwą grę. Walczymy na ośmiu arenach z Ganados, Majini i jakimiś mutantami-bossami, a głos w słuchawce rzuca teksty w stylu „nie spodziewałem się, że dotrzesz tu tak szybko” albo „na co czekasz, zabij ich”. Zaraz, a z kim rozmawiam?

Jak już wspominałem, w grze nie ma fabuły, a szkoda, bo aż prosiło się o tryb, w którym każdy bohater miałby kilka różnych misji do zaliczenia. Pojawili się takie postacie jak dawno niewidziani Claire, Barry czy HUNK – tak trudno było przygotować specjalne zadania z jakąś tam prostą fabułą, przeznaczone tylko dla nich? No ale w sumie po co, skoro można bez wysiłku po prostu wyciąć z jakiejś gry bonusowy tryb i sprzedawać go jako osobny produkt.

Tylko dlaczego ten produkt jest niedopracowany? Czkawki animacji zdarzają się często, co mógłbym zaakceptować, gdyby mapy były większe, ale mamy do czynienia z niewielkimi arenami, więc o co chodzi? Ach tak, grę skądowali słynni programiści Capcomu, co to nie wiedzą, jak zrobić opcję kasowania pliku save. Albo taki drobiazg jak wybór misji. Nie trzeba kończyć studiów z użyteczności, by wiedzieć, że idealnie byłoby, gdyby po skończeniu jednej misji od razu dało się wybrać kolejną bez konieczności wychodzenia do menu. Cóż, najwyraźniej nie dotyczy to Japończyków, którzy lubią komplikować graczom życie. A już w ogóle „cudowne” jest to, że jak się gra z kimś w kooperacji przez sieć, to nie można przejść wszystkim misji jedna po drugiej tylko po każdej... tak, zgadliście, trzeba wyjść do menu,



wybrać kolejne zadanie, połączyć się i można grać. Niemniej szacunek za to, że w ogóle da się grać w koopie zarówno lokalnym jak i przez internet, choć w tym drugim przypadku trzeba pogodzić się z okropnymi lagami. Z różnymi paskudztwami walczyłem w Residentach, ale z teleportującymi się Majini jeszcze nigdy. Nic przyjemnego.

Długie godziny nudy

Jestem bardzo srogim dla nowego REsa, ale jeśli nie straszne Wam przechodzenie tych samych misji w kółko, by śrubować wyniki, to The Mercenaries 3D może Wam przypaść do gustu. I będzie zabawą na długie godziny. Każdy z ośmiu bohaterów ma inny zestaw broni, więc oczywiście niektórymi gra się łatwiej, a innymi okrutnie trudno. Nie ma to jak shotgun i strzelba Chrisa. Lepiej ganiać z takimi giwerami niż z łukiem, czy nożem. Odblokowanie wszystkich postaci, perków, bonusowych strojów (tylko po jednym) itd., to jedno, a wymasterowanie każdej umiejętności, czyli dobiecie do trzeciego poziomu doświadczenia, to inna sprawa. Jednorazowo można korzystać tylko z trzech, a że jest ich trzydzieści, to wyciskanie z gry ostatnich soków trochę potrwa. A gdy już osiągniecie wszystko, pozostaje jedynie odłożyć Residenta na półkę, bo co z nim zrobić? Bawić się od nowa nie da rady, sprzedać też nie. Nawet sprezentować młodszemu rodzeństwu głupio. //Mielu

OCENA

6.1/10

Grafika 7/10 Dźwięk 5/10 Miód 6/10 Design 5/10

CO DALEJ? RESIDENT EVIL: VERSUS 3D?

Można grać i grać, kooperacja lokalna i przez sieć
Save na zawsze, fatalne menu, lagi, chrupiąca animacja



STÓJ, CEL, IDŹ, PAL Przy celowaniu kamera przechodzi w tryb FPP. Można chodzić i strzelać, ale celować da się tylko stojąc. Można też przeladowywać w biegu.



NAZI MECHWARRIOR Po ukończeniu gry z poziomu menu nie można niestety wrócić do dowolnego rozdziału, co jest słabe, bo przednio bawiłem się podczas pojedynku z faszystowskim mechem i chętnie posłuchałbym jeszcze raz jego metalicznego „Auf Wiedersehen” rzućanego w stronę Kapitana.



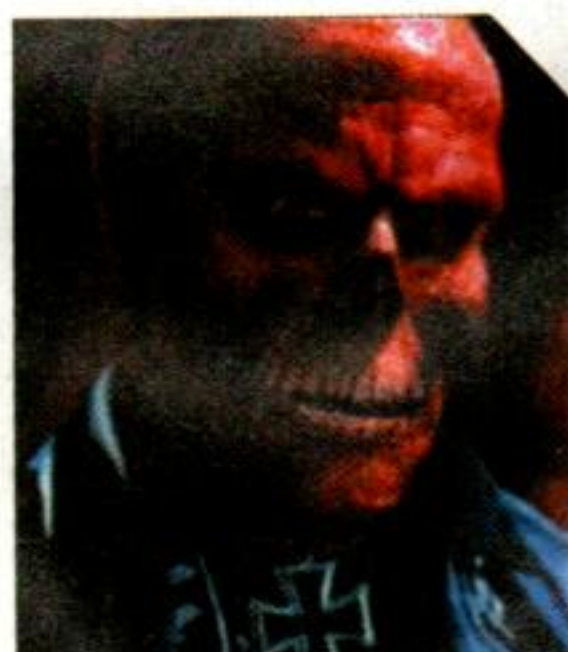
Najlepiej nie spodziewać się wiele po grach na licencji, a można przyjemnie się rozczarować

Captain America: Super Soldier

Konsola PS3/X360 Producent NEXT LEVEL GAMES Wydawca SEGA Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 16 lat

SEGA zapowiadała, że *Captain America* będzie znacznie lepszą grą na podstawie komiksu niż ostatnie dokonania na tym polu. Patrząc na *Iron Man 2* i *Thor* naprawdę nie trzeba było bardzo się starać.

Na wstępie jednak warto krótko omówić tytułowego bohatera. Celowo nie używam słowa „superbohater” – Steve Rogers był chuderlakiem, który dobrowolnie poddał się tajnemu programowi amerykańskiej armii, mającemu na celu stworzenie superżołnierza. Po wstrzyknięciu specjalnego serum Steve stał się potężniejszy, szybszy i bardziej wytrzymały niż ludzie. Nie strzela jednak laserami z oczu, nie przenika ścian wzrokiem, a lecąc w jego stronę kula nie odbije się od jego ciała. Zaraz, to zupełnie tak samo, jak Batman... W każdym razie: akcja gry ma miejsce w latach czterdziestych ubiegłego stulecia. Do kin właśnie wchodzi film z Chrisem Evansem, w którym obejrzymy tak zwaną „origin story”, czyli genezę bohatera i – jak mierniam – jego pierwszą misję. W grze zaś wcielamy się w już wyrobionego Kapitana Amerykę, który wyrusza na samotną misję do straszliwego zamku gdzieś w Bawarii. Jej celem jest umożliwienie zrzuć komandosów, którzy podążają śladem Kapitana. Podlecieć bliżej zaś nie mogą, bo zamek



RED SKULL

W grze występują postacie z uniwersum Marvela i bliscy współpracownicy Kapitana – Peggy, Bucky, Dum Dum Dugan, a także (naturalnie) drugi-po-fuhrerze Red Skull, czyli nazi mastermind Johan Schmidt we własnej osobie. Jeśli jesteś jedną z trzech osób w Polsce, którym te imiona coś mówią, będziesz ubawiony. Reszcie graczy wystarczy zapewnienie, że jakaś tam linia scenariusza jest.

jest silnie ufortyfikowany, a dodatkowo został wyposażony w konkretną baterię przeciwlotniczą. Kapitan musi zatem zniszczyć działa, a przy okazji odkrywa wielką konspirację, której tajemnicy strzegą zmutowani żołnierze, nazistowskie oprawczynie, szaleni baronowie i tak dalej.

Steve prawie jak Bruce

Next Level Games najwyraźniej są fanami *Batman: Arkham Asylum* – gra kopiuje rozwiązania tamtej pozycji; począwszy od systemu tuneli pod zamkiem pozwalającego na przemieszczanie się między sekcjami, a skończywszy na systemie walki. Ten jest zaskakująco porządkowy; są szybkie i mocne ciosy, ładowanie superów, które przydają się w walkach z opancerzonymi przeciwnikami, są też zbliżenia kamery i zwolnione tempo po mocnych ciosach, które – stylizowane niemal na poszczególne obrazy z komiksu – pokazują jak Kapitan łamie szczęki. Wygląda to, nie powiem, fachowo. Tarcza Kapitana również została dobrze wykorzystana – dzięki niej Steve blokuje, odbija kule przeciwników, a także potrafi cisnąć nią w stronę adwersarzy. Cap rozwija się w trakcie gry i dostaje nowe skille, są walki z bossami, które przełamują monotonię standardowych starć. Superwzrok Kapitana pozwala wejść w tryb Tactical Vision, w którym wszelkie przejścia i znajdzki zostają podświetlone; przydał mi się kilka razy przez całą grę. Aby uczynić z zabawy większe wyzwanie, można wyłączyć możliwość używania TV w menu.

Oprócz walki pojawiają się też sekwencje, podczas których Cap musi wykazać się zręcznością i skocznością, w oczywisty sposób inspirowane

Księciem Persji. Niestety, zamiast swobody działania przypomina to raczej QTE, dzięki czemu rola gracza podczas długiej sekwencji skakania i wspinaczki jest ograniczona. Szkoda – gdyby developer pozwolił na większą swobodę i eksperymenty, rozgrywka zostałaby wzbogacona. Z drugiej strony można zrozumieć taką decyzję; to gra na rynek masowy i dla fanów filmu.

Cztery godziny

Po ukończeniu gry licznik pokazał cztery godziny i dwadzieścia minut, choć wydaje mi się, że grałem nieco dłużej. Po zaliczeniu głównego questu gra nie wróciła do menu – Steve zostaje w zamku i może spokojnie poszukać wszystkich znajdek, których nie podniósł do tej pory. Te idą dosłownie w setki; od filmów pokazujących prace Hydry nad superżołnierzami, przez dzienniki barona Zoli, aż po szkice, plany i... ceramikę. Naprawdę. Są jeszcze, zerżnięte z *Batmana* „wyzwania” – ot, walka w jakimś pomieszczeniu z coraz większymi siłami przeciwników.

Super Soldier wygląda średnio, grafika jest przeciętna, animacja potrafi przyciąć. To nie jest zła gra, bawiłem się całkiem nieźle, ale też nie ma w niej niczego, co podпали kogokolwiek poza fanami Kapitana. Wciąż czekamy na kogoś, kto podniesie rękawicę rzuconą przez *Batmana*. //Gulash

OCENA **5.8/10**

Grafika 5/10 Dźwięk 5/10 Miód 6/10 Design 5/10

THE INCREDIBLY BORING MACHINE

■ Bossowie, HYDRA, zmutowani nazisci, całkiem fajnie się bije
■ Niezbyt ładna, krótka, brak koopa czy multiplayera



Pobij rekord świata w prędkości ratowania świata

Half-Minute Hero Super Mega Neo Climax

Konsola PS3/X360 Producent ELECTRONIC ARTS Wydawca ELECTRONIC ARTS
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 7 lat

O pisywanie, czy recenzowanie Half-Minute Hero powinno być zakazane, by każdy

sam mógł doświadczyć, jak to jest ukończyć JRPG w 30 sekund. Ja grałem już na PlayStation Portable i z pełną odpowiedzialnością stwierdzam, że niewiele gier tak mnie zaskoczyło, jak właśnie Half-Minute Hero.

W czym tkwi jego geniusz? Na pewno w oprawie graficznej, nawiązującej do starszokolnych gier i rozpikselowanych światów, choć najważniejszy jest sam pomysł na rozgrywkę, która trwa 30 sekund. W tym czasie należy pokonać przyrodnych przeciwników, zdobyć punkty doświadczenia, zrekrutować drużynę, odwiedzić miejscowe sklepy, pogadać z wieśniakami oraz dotrzeć do zamku wielkiego złego i go zaszlachtować. Proste? Musi być proste, by zdążyć w tak krótkim czasie. Na szczęście sklepy i pogadanki uruchamiają pauzę, ale na pozostałe czynności faktycznie macie kilka oddechów. Kluczowe jest zdobycie doświadczenia, choć trzeba dobrze zarządzać czasem, by go wystarczyło na finałowy pojedynek. Batale są automatyczne, wszystko zależy od statystyk i ekwipunku. Nie można więc zapominać o masowym mordowaniu pszczołek oraz

poświęceniu tak z dwóch sekund na przeszukanie krzaków w poszukiwaniu magicznego miecza.

Uratuj świat w pięć minut

Co nowego znajdziemy w Super Mega Neo Climax? Jeżeli nie kochacie pikseli, to możecie przełączyć się na śliczną, komiksową grafikę. Warto też zagrać w trybie multiplayer, w którym gracze pojawiają się na tej samej mapce, a wygrywa ten, który pierwszy wykona zadanie. W 30 sekund. I wszystko pięknie, ale z gry wypadły tryby Evil Lord, Princess i Knight, które w oryginale zamieniały JRPG w RTS, czy strzelaninę. Teraz to tylko dodatkowe zadania, a nie minigierki. Szkoda, ale i tak polecam Super Mega Neo Climax, bo to zwariowana, zabawna i – wbrew pozorom – długa gra. Na graczy czeka wiele pikselowych krain do uratowania. A dla cierpliwych i wytrwałych przygotowano epicką misję, którą należy wykonać w ciągu 5 minut. To przecież cała wieczność przy 30 sekundach! //Fax

OCENA 3.0/10

Grafika 7/10 Dźwięk 5/10 Miód 3/10 Design 2/10

NAJKRÓTSZY JRPG NA ŚWIECIE

■ Nowa i stara szata graficzna

■ Wypadły oryginalne tryby gry



WSZYSTKO JEST NA SPRZEDAŻ Nawet czas. Jeżeli zabraknie Wam kilka sekund, to możecie kupić dodatkowy czas u miejscowej bogini.



Dead Block

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA)
Producent CANDYGUN GAMES Premiera
JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Cena 800
MSP/36ZŁ

Jeżeli nie znudziło się Wam jeszcze zabijanie, czy też właściwie dobijanie truposzy, to czeka na Was kolejne skażone miasteczko.

Niezłomny budowniczy Jack Foster, śliczna funkcjonariuszka Foxy Jones i wiecznie nienajedzony skaut Mike Bacon muszą połączyć siły, by przetrwać szturm zombiaków. Każdy z bohaterów ma unikalne zdolności i broń, a ich współpraca będzie kluczowa do zwycięstwa. Jednak w Dead Block nie wystarczy budować barykad w stylu Call of the Dead, czy zastawiać pułapki. Tutaj kłania się Zombie Apocalypse i słynny pluszowy misiek wypchany ładunkami wybuchowymi, bo przeciwników należy pokonać muzyką. Wiadomo, że jeśli zaatakują Marsjanie, to należy im puścić kilka klasycznych piosenek i podobnie trzeba zachować się w przypadku inwazji nieumarłych. Taką koncepcję miał w 1996 roku Tim Burton w filmie „Marsjanie atakują!” i podchwycili ją autorzy Dead Block. Poza odgryzaniem się zombiakom, będziecie musieli przeczesywać domki, by złożyć gitarę i zagrać na niej solówkę. Truposze zaczęły wówczas tańczyć i koniec końców ostatecznie wyzioną ducha. Wówczas bohaterowie zostaną przeniesieni do kolejnego domostwa, a gra oceni postęp misji, przyznając punkty, co zachęca do powtarzania poziomów i śrubowania wyników. Kreskówkowa przemoc jedynie bawi, a nie straszy, czy szokuje. Niestety nie widać tego, że gra powstała na silniku Unreal Engine 3. Obiekty są bardzo proste, modele postaci przeciętne, a ich animacje z lekka drętwe. Problemem jest też brak kooperacji online. Co z tego, że można grać w czterech na podzielonym ekranie, skoro w dzisiejszych czasach wszyscy grają w sieci. //Fax



Galaga Legions DX

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA)
Producent NAMCO BANDAI Premiera
JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 Cena 800
MSP/36ZŁ

Klasyczną strzelaninę Namco Bandai polecam przede wszystkim graczom, którzy posiadają w swoich domostwach PlayStation 3. Choć gra wygląda tak samo zarówno

na PlayStation Network, jak i na Xbox Live Arcade, to użytkownicy X360 mogą ją uznać za DLC.

Wszystko dlatego, że statki z Galaga Legions nie doleciały do bazy Sony w 2008 roku, podchodząc do lądowania jedynie na płycie Microsoftu. Co zmienił dopisek DX? Wrogowie występują w nowych, jeszcze bardziej wymyślnych formacjach, a gracze mają większą kontrolę nad satelitami, kierując ich celowniki w dowolnym kierunku. Pojawił się też bullet time zapożyczony z Pac-Man Championship Edition DX oraz nowe tryby, które niestety nie wnoszą nic nowego do rozgrywki. Oprawa graficzna i dźwiękowa także nie zasłużyła na solidne dodatki, choć nadal prezentuje się fantazyjnie, a animacja nie traci nic ze swojej płynności. Warto zagrać wyłącznie na PS3, bo to nowość na konsoli Sony. W przypadku X360 powinno to być DLC za 200 MSP. //Fax

6.5/10



Lucha Fury

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA)
Producent PUNCHERS IMPACT Premiera
JUŻ JEST Liczba Graczy 1-4 Cena 800
MSP/36ZŁ

Shank, chodzona bijatyka Klei Entertainment, została wydana na PlayStation Network oraz Xbox Live Arcade w 2010 roku i od tego czasu nie pojawił się śmiełek, który byłby w stanie skopać jej tyłek.

Zespół Punchers Impact odważnie wyszedł na ring, ale od pierwszych sekund nie miał zbyt wielkich szans. Shank nie cackał się z graczami, zalewając ekran juchą. Wrogów dosłownie szatkowało się na kawałki, a co twardszym można było oderwać głowę. Tymczasem w Lucha Fury panuje radosny klimat lucha libre, a przeciwnicy „krwawią” piórami kurczaków. Lucha Fury nie pomaga też słaba detekcja kolizji, ślamazarność postaci i irytujące opóźnienia pomiędzy atakami, w trakcie których można oberwać po twarzy. I nawet udane rzuty w stylu lucha libre nie wynagradzają tych niedogodności. Mam też wrażenie, że Punchers Impact mają tajną umowę z producentem kontrolerów, bo tak często trzeba machać prawą galką (np. po utracie przytomności), że niewiele padów to wytrzyma.

Lucha Fury wygląda i brzmi świetnie; meksykański klimat w wersji rysunkowej zachwyca od pierwszego poziomu. I jest też dobrze przemyślana; bohaterowie uczą się nowych ciosów i zagrań, miejscówki są różnorodne, a przeciwnicy atakują zawsze zespołowo. Miłym urozmaicheniem są też elementy platformowe, ale walki z szefami już niczym się nie wyróżniają. I tak to już jest z Lucha Fury, że nawet jak znalazłem w niej coś dobrego (kooperacja dla czterech graczy), to szybko traciłem dobry humor (wyłącznie lokalnie). //Fax

5.0/10



Na (Dzikim) Zachodnie bez (liku) zmian

Call of Juarez: The Cartel

Konsola PS3/X360 Producent TECHLAND Wydawca TECHLAND Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 (12) Dozwolone od 18 lat

Jeżeli poprzednie dwie odsłony **Call of Juarez** ceniliście przede wszystkim za klimat Dzikiego Zachodu, to pierwszy kontakt z **The Cartel** może być dla Was rozczarowaniem. Pomysłem autorów na trzecią część było bowiem przeniesienie akcji do czasów współczesnych. Pozostawiono sporo smaczków nawiązujących do poprzedniczek, ale mimo wszystko kasztanowe wierzchowce i rozległe pustkowia prawie w całości zostały wyparte przez konie mechaniczne i betonową dżunglę. Na szczęście nie oznacza to wcale, że **The Cartel** jest grą słabą. Po prostu klimat jest inny.

Trzech ich było, wesółych koleśi...

Trzecia część zobowiązuje, może więc dlatego może ona pochwalić się aż trojgiem bohaterów. Najważniejszym z nich jest Ben McCall, detektyw policji Los Angeles i potomek TEGO McCalla. Nosi długi, skórzany płaszcz oraz kowbojski kapelusz, stanowiąc widoczny związek **The Cartel** z całą serią. Towarzyszą mu agentka FBI Kim Evans oraz funkcjonariusz amerykańskiej agencji antynarkotykowej (Drug Enforcement Administration) Eddie Guerra. Razem tworzą specjalną komórkę, mającą odkryć, kto stoi za zamachem bombowym na

siedzibę DEA. W praktyce oznacza to niemalże otwartą wojnę z kartelami narkotykowymi.

Przed rozpoczęciem kampanii gracz może wybrać postać. Bohaterowie mają różne preferencje co do arsenału, od czasu do czasu odmienne wytyczne w trakcie misji, a do tego fabuła śledzona z trzech perspektyw wygląda zawsze nieco inaczej. Pewnie nie każdemu **The Cartel** przypadnie do gustu na tyle, by kończyć go trzykrotnie, ale jeśli ktoś się tego podejmie, zostanie nagrodzony lekko odmienną rozgrywką i nowym zakończeniem.

... i ktoś podłożył im świnię!

Którękolwiek bohatera wybierze, zawsze towarzyszyć Wam będzie pozostała dwójka. Jeżeli gracie sami, resztą pokieruje konsola, ale z kampanią zintegrowana jest kooperacja dla trzech osób. Przed każdą misją możecie zaprosić do współpracy innych graczy, za pośrednictwem sieci oczywiście. Pomijając oczywistą przewagę inteligencji naturalnej nad sztuczną, zawsze fajniej rywalizuje się z żywym przeciwnikiem. Tak, rywalizuje, ponieważ w kooperacji według Techlandu

obowiązuje zasada ograniczonego zaufania. Otóż każdy z bohaterów ma coś na sumieniu i własne, ukryte motywy działania, co przekłada się na poboczne wytyczne w trakcie misji. Generalnie każdy musi zbierać dowody (Guerra narkotyki, Evans broń, a McCall krótkofalówki), a ponadto okazjonalnie pojawiają się bardziej skomplikowane questy. Patent jest taki, że wszystkie z tych zadań należy wykonać, kiedy pozostali kompani nie patrzą! Jakby tego było mało, najlepiej samemu nakrywać kolegów na gorącym uczynku. W przypadku kompanów sterowanych przez konsolę jest to stosunkowo proste, ale taka gra w kotka i myszkę z prawdziwymi współpracownikami to już orzeszki w miodzie. Szkoda tylko, że misje poboczne nie są generowane losowo czy w jakiś inny sposób mniej przewidywalne, gdyż po jednokrotnym ukończeniu gry nikogo już nie zaskoczą. Z drugiej strony podoba mi się, że brak zaufania między osobami zmuszonymi do współpracy widoczna jest zarówno w rozgrywce, jak i w fabule oraz dialogach.

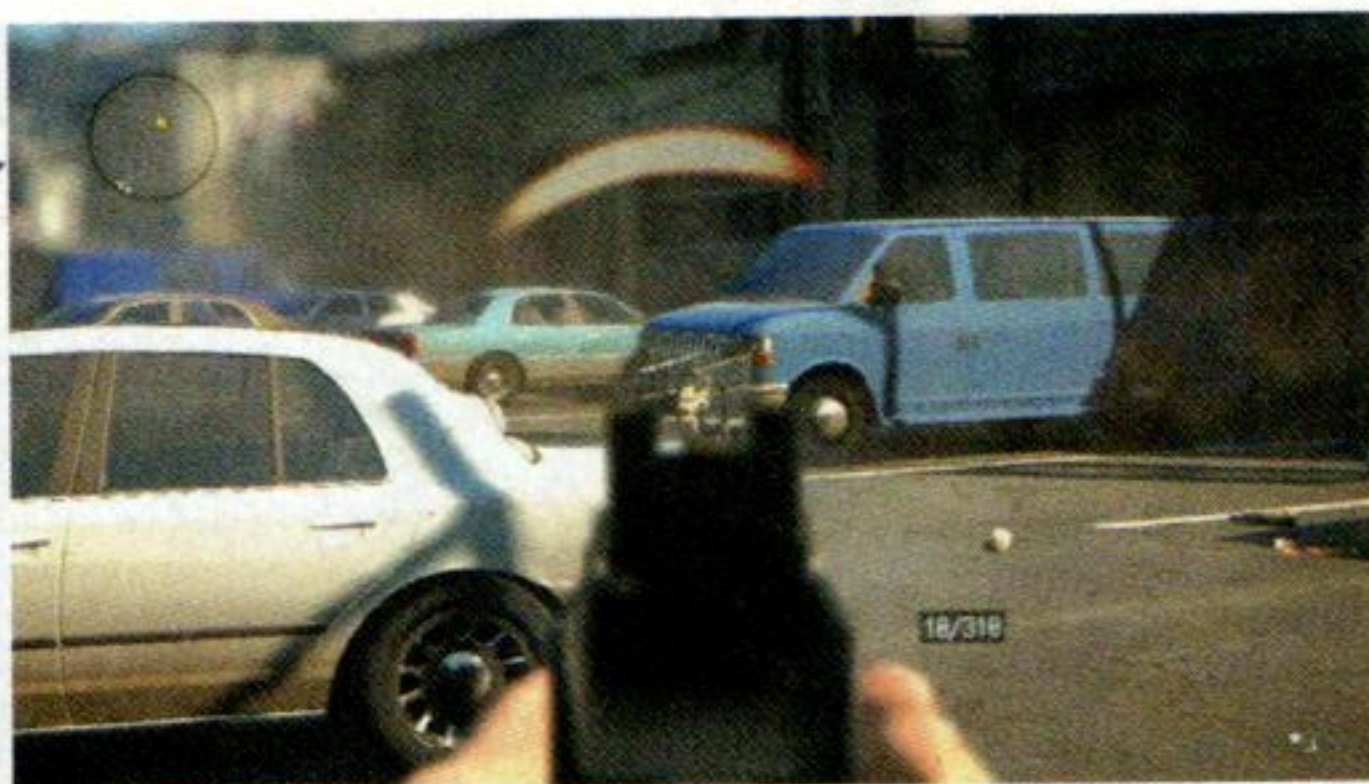
Strzał w dychę

No, może aż tak dobrze nie jest, ale niewątpliwie najważniejszy element **The Cartel** – czyli posyłanie niezliczonych magazynków w ciała gangsterów – sprawdza się w praniu i daje sporo satysfakcji. Muszę jednak przyznać, że na początku byłem zaniepokojony. W pierwszej misji, która jest chyba najgorsza z całej gry przeciwnicy dostrzegają gracza z daleka, do tego mają dobre oko, a ja, przyzwyczajony

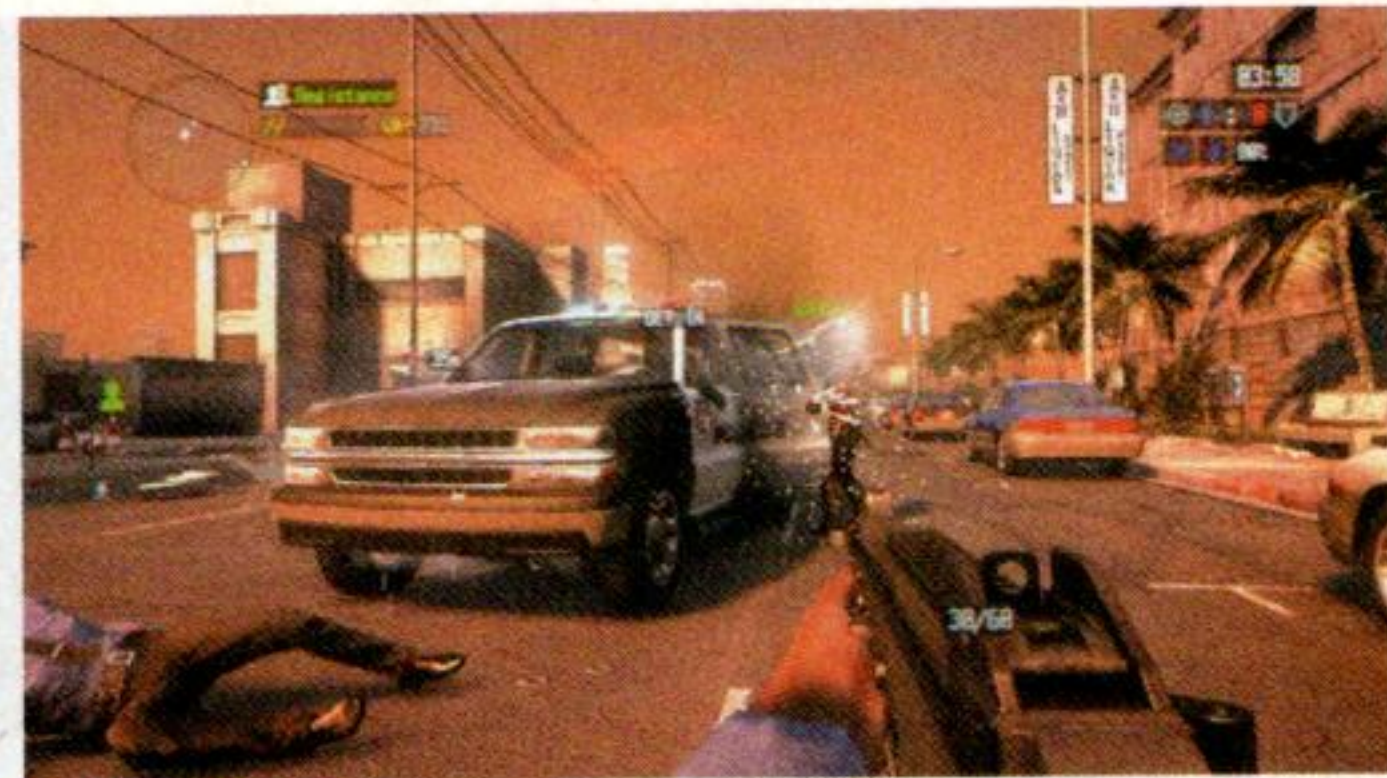


ZA DUŻO NA GŁOWIE? Techland zrobił się strasznie płodny: niedawno zrobili *nail'd*, teraz **The Cartel**, a za rogiem czeka *Dead Island*.

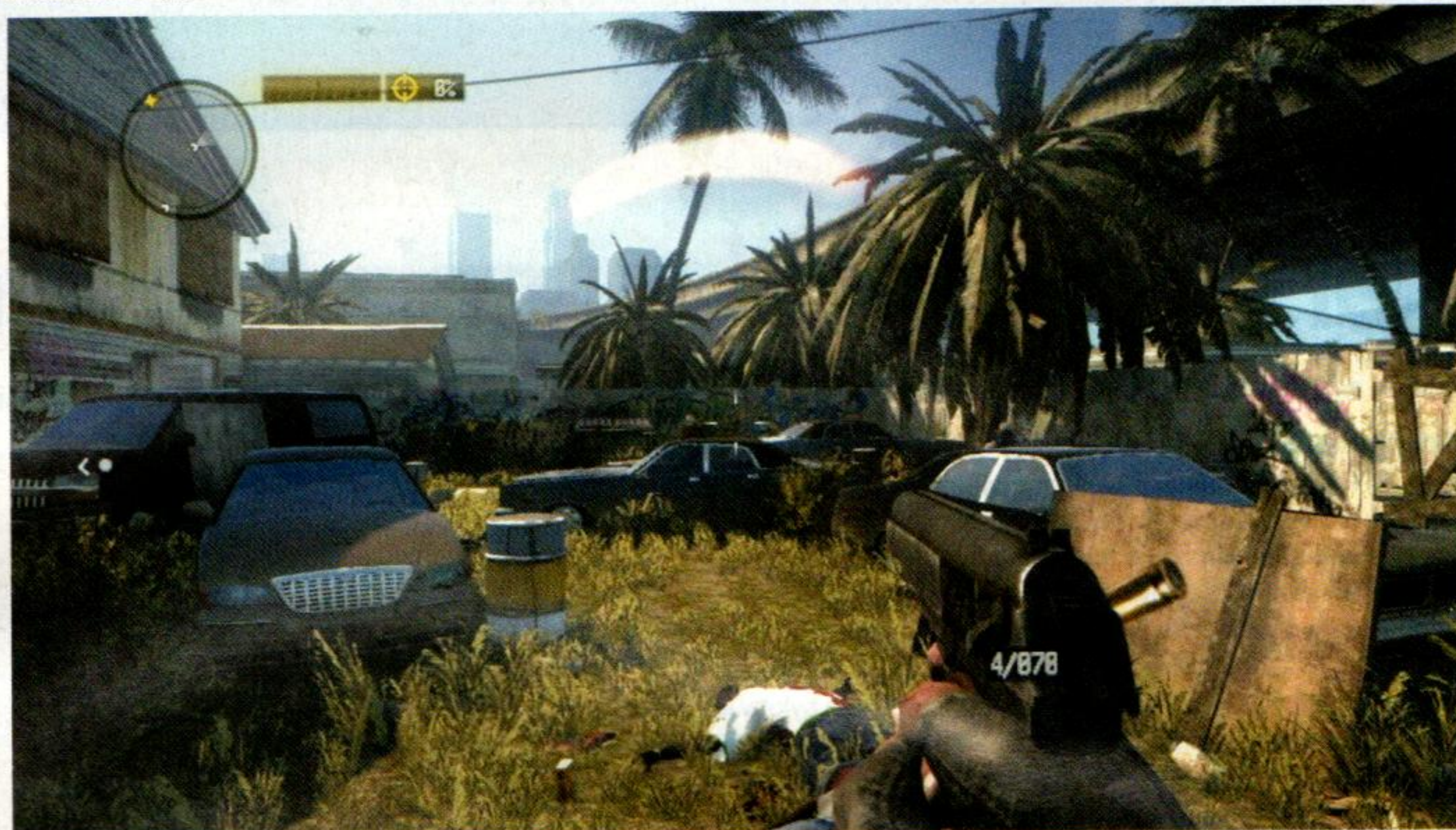




INTERLUDIA W trakcie ładowania danych można posłuchać wiadomości na temat wojny z kartelami lub rozmów telefonicznych bohaterów.



MULTIPLAYER To głównie zabawa w policjantów i złodziei: jest ochrona świadka, napad na bank, ale też klasyczny deathmatch.



OBYWĄTKOWY SKŁADNIK Dzisiaj żaden porządny shooter nie może obejść się bez swojej wersji bullet time. Był w poprzednich częściach CoJ i znalazł się również w The Cartel, zasilany kolejnymi celnymi strzałami w ciała przeciwników. Aktywowanie go krzyżakiem jest niewygodne.

do współczesnych FPSów, miałem spore trudności z przeżyciem całej wymiany ognia. Na szczęście kiedy pierwotny szok minął i gdy nauczyłem się, że trzeba dokładnie celować oraz krążyć w pobliżu zasłon, doceniłem poziom trudności The Cartel. Pod tym względem gra Techlandu jest bardzo starszokolna, w sposób, w który Duke Nukem Forever miał rzekomo być.

Call of Juarez może pochwalić się też szerokim wachlarzem broni: od pistoletów i rewolwerów, przez uzi i strzelby, na pełnoprawnych karabinach i snajperkach kończąc. Wyliczankę uzupełnią granaty, zawsze przydatne, gdy przeciwnikom nie uda

wroga od tyłu. W tym ostatnim przypadku gra wyświetla sylwetki za zasłonami, do których ma dotrzeć gracz. Sęk w tym, by przebiec z jednego punktu do drugiego w momencie, kiedy reszta ekipy osłania bohatera, o czym informuje go stosownymi okrzykami.

Brudny zachód

Trzeci Call of Juarez działa na nowym silniku Techlandu, czyli na Chrome Engine z cyferką 5. I to widać, niestety w złym sensie. Zdaje się, że silnik ów jest nieco zbyt nowy i programiści nie do końca potrafią go ujarzmić. Wyjaśniałoby to, dlaczego The Cartel jest takie brzydkie. Tekstury doczytują się na potęgę, a pomniej-

szymi kompaniami niekiedy wariuje i wbiegają oni w ściany, by za chwilę przeteleportować się dziesięć metrów przed graczem. Utrudnia to strasznie powstrzymywanie konsolowych pomagierów przed wykonywaniem ich tajnych zadań. Wreszcie, coś nie tak jest z dialogami. Często postacie wchodzą sobie w słowo, gdy nie jest to przewidziane przez reżyserię, albo zaczynają rozmowę z kimś, kto jeszcze się nie pojawił. Potrafi to trochę zbić z tropu i utrudnia śledzenie historii. Do wad dodałbym jeszcze wkurzające okrzyki współtowarzyszy, oceniające celność gracza. Można dostać pochwałę za headshota, a za chwilę zostać koszmarnie wyśmianym, co po którymś razie działa już na nerwy. Szczególnie, że teksty szybko zaczynają się powtarzać.

Kartelowe (po)rachunki

Call of Juarez: The Cartel to zdecydowanie nie jest gra idealna czy dopieszczona, ale na pewno ambitna i miodna. Zupełnie nie rozumiem fali krytyki, która przetoczyła się przez internet pod jej adresem. Jasne, ma swoje braki, ale daleko jej do żalostnego poziomu Duke Nukem Forever. Niedoróbki i bugi źle świadczą o producentach, ale nie wywołują takiej frustracji jak w nowym Księciu. Warto też zaznaczyć, że w Polsce konsolowy Kartel sprzedawany jest w niższej cenie (około 140 złotych), co za grę z długą kampanią, trybem kooperacji i pełnoprawnym multi jest dobrą ofertą. //Kaxi

OCENA

6.5/10

Grafika 5/10 Dźwięk 7/10 Miód 7/10 Design 7/10

NIE TAKI DZIKI, ALE WCIĄŻ KRWAWY ZACHÓD

Trzy postacie, kooperacja, indywidualne cele misji
Brzydka, zabugowana, kiepska SI, dziwaczna polonizacja



DYSONANS

Przygotowano kinową polską wersję językową CoJ: The Cartel, czyli przetłumaczono wyłącznie same napisy, a bohaterowie mówią po angielsku. Do jakości tłumaczenia nie mogę mieć większych zastrzeżeń. Wprawdzie w kilku miejscach zastosowano nieco lżejsze słownictwo, ale nie jest tak, że polska wersja jest oceniana: przekleństwa się pojawiają, po prostu nie aż tak gęsto. Dziwne jest jednak to, że często napisy kompletnie nie zgadzają się z wypowiedzianymi kwestiami. Z początku myślałem, że to wolna interpretacja tłumacza, ale w końcu doszedłem do wniosku, że zwyczajnie do przekładu trafiła wcześniejsza wersja dialogów, a potem nie było już czasu na korekty. Kolejny dowód na to, że trzeci CoJ ukazał się jednak ten miesiąc, dwa za wcześnie.

Najważniejszy element The Cartel – czyli posyłanie niezliczonych magazynków w ciała gangsterów – sprawdza się w praniu i daje sporo satysfakcji

się w porę rozproszyć. Jako że przed misją gracz wybiera aż trzy spluwy (jedną „dużą” i dwie mniejsze), możliwe jest wyciągnięcie dwóch pistoletów naraz i udawanie desperado. Wtedy przycisk zoomowania zmienia się w spust drugiej broni. Opcja nie nowa, ale zawsze mile widziana.

By częste i gęste strzelanie zbyt szybko graczowi nie zbrzydło, rodacy z Techlandu wrzucili kilka miłych przerywników. Głównym są pościgi/ucieczki samochodem, podczas których gracz raz przyjmuje rolę kierowcy, a raz strzelca. Choć autorzy nie odkrywają tu koła na nowo, sekcje te są wyreżyserowane na tyle dobrze, by podnieść poziom adrenaliny. Zabawę uatrakcyjnia również zespołowe szturmowanie pomieszczeń z obowiązkowym zwolnieniem czasu oraz skryptowane zachodzenie

szkie obiekty dorysowują w całkiem bliskiej odległości. Mapy są z pozoru rozległe, jednak gdy zbyt szybko zejdzie się ze słusznej drogi, następuje koniec misji. Do tego te potencjalnie ładne widoki przeważnie skrywa mgła rodem z Nintendo 64 (no, ciutkę przesadzam). Nie jest jednak przesadą, że z uwagi na miejską scenerię gra ma też mniej okazji, by zabłysnąć ślicznym krajobrazem. Od czasu do czasu trafiają się rodzynki o smaku nowoczesnego westernu, ale są one zbyt rzadkie, by zaradzić ogólnemu złemu wrażeniu.

Sytuacji nie poprawia horrendalna liczba bugów. Zwyczajnie The Cartel wydaje się być kończony w pośpiechu, podobnie zresztą jak poprzednia gra Techlandu – nail'd. Skrypty potrafią się czasami nie dograć i trzeba wczytać grę od ostatniego checkpointa. SI sterująca



Nędzne jak Sami Wiecie Co

Harry Potter i Insignia Śmierci - Część 2

Konsola PS3/X360/Wii Producent ELECTRONIC ARTS Wydawca ELECTRONIC ARTS Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 12 lat Wykorzystuje PS MOVE

Graliśmy w pierwszą część Insigniów Śmierci, ale była tak kiepska, że woleliśmy poświęcić miejsce w Enplusie na inne tematy. Jedyne, co musicie wiedzieć, to że była to strzelanka TPP, w której Harry, wspomagany przez Rona i Hermionę, strzelał z różdżki jak z karabinu i cował się za ścianami oraz murkami. Sam pomysł nie był najgorszy; każdy kto czytał książkę lub oglądał film dobrze wie, że akcja Insigniów nie toczyła się w Hogwarcie, a Potter sporo podróżował, więc nie dałoby się zrobić gry pokroju np. Zakonu Feniksa, w której biegaliśmy po szkole magii, wypełniając proste zadania. Zawiodło wykonanie. Kiepska grafika to pół biedy. Nędzna była SI, zarówno przeciwników jak i pomocników bohatera. Nędznie były zaprojektowane poziomy. Nie dało się ukryć, że autorzy gry to nie Epic i słabo poradzi sobie z tematem. Na każdym kroku widać było również, że EA przeznaczyło na produkcję niewielki budżet. I na pewno w przypadku drugiej części nie był większy.

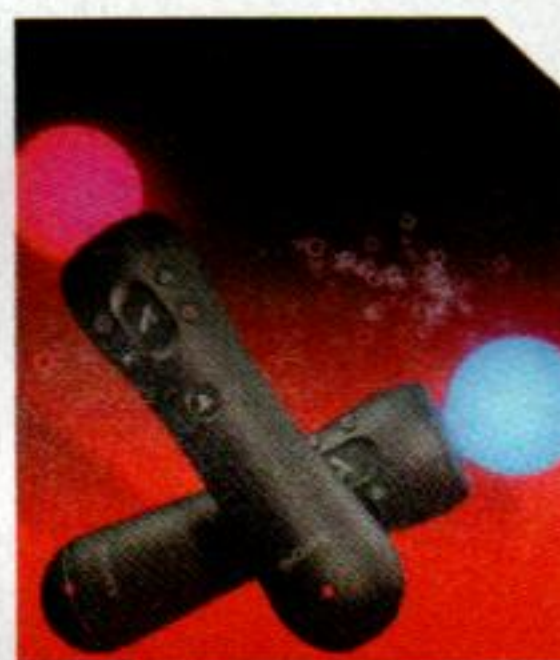
Strzelając przez sen

Co za ulga! Wyleciały idiotyczne misje mające w teorii stanowić miły przerwany od strzelania. Koniec z przemykaniem pod peleryną niewidką pomiędzy mieszkańcami Londynu. Macie szczęście, że nie wiecie, jak koszmarna była to misja. Tutaj tylko od czasu do czasu trzeba biec w stronę ekranu, wychylając lewą gałkę analogową w dół, po drodze omijać przeszkody, a nierzadko również naciskać przycisk w odpowiednim momencie,

by rzucić czar za siebie. Takich akcji jest kilka, zdarzają się też elementy „zręcznościowe”, kiedy trzeba szybko przemykać od jednej osłony do drugiej, uważając np. by nie zginąć od ognia buchającego z paszczy wściekłego smoka. Poza tym Potter zajmuje się wyłącznie strzelaniem.

Nie byłoby w tym nic złego, w końcu Marcus Fenix ciągle klei się do murków i sieje ołowiem do Locustów (a teraz jeszcze dojdą Lambert), ale jeszcze trzeba umieć sprawić, żeby było to wciągające. A w drugich Insigniach nie jest, bo cała zabawa sprowadza się do tego, żeby przebiec kilka metrów, schować za murkiem, zastrzelić kilku śmierciożerców, pójść dalej kilka metrów i powtórzyć. Koniec. Siedmiolatek zaprojektowałby ciekawsze poziomy.

Zmuszałem się, żeby nie stać w miejscu, tylko przeskakiwać od osłony do osłony i okręzać wrogów. Robiłem to po to, by nie usnąć, bo co to za zabawa walczyć z przeciwnikami, którzy stają w jednym miejscu i ani myślą się ruszyć, albo z takimi, którzy uznali, że najlepsze co mogą zrobić, to spokojnym krokiem podejść do strzelającego w nich Harry'ego. Oczywiście padają jak muchy, zanim zdążą się zbliżyć. Nuda przeokrutna i nie zmienia tego fakt, że niektórzy wrogowie zastaniają się magicznymi tarczami, bo wystarczy rzucić czar, który ją zneutralizuje. W normalnych strzelaninach TPP bohaterowie noszą kilka broni, a zmienia się je krzyżakiem. Potter używa tylko różdżki, ale może rzucać różne czary. To w sumie to samo, jednak chodzi o to, że nie zostały przypisane



CO Z KINECTEM?

Pierwsza część Insigniów Śmierci miała zaimplementowaną obsługę Kinecta. Można było zagrać nawet we dwie osoby, ale tylko w misjach dodatkowych. Trybu fabularnego nie dało się w ten sposób przejść. Dlaczego? Jeśli śledzicie NEOplus, dobrze wiecie, jakie gry ukazują się na Kinecta. Tak jest, Insignia Śmierci w wersji na kamerkę Microsoftu były strzelanką na szynach. Machanie rękoma na różne sposoby, by rzucić Stupify albo Expelliarmus, było nawet przez chwilę zabawne, ale widać nawet developer stwierdził, że nie na tyle, by implementować ten tryb w drugiej części. Za to tym razem posiadacze PS3 mogą przejść grę używając PlayStation Move zamiast pada. Nic specjalnego, ale można spróbować.

do kierunków na krzyżaku, a do przycisków ABXY (geometryczne na PS3). Po co zmieniać coś, co działa? Równie dobrze, można było zamienić funkcje gałek analogowych, też byłoby śmiesznie.

To jest już koniec

Sytuacji nie poprawiają walki z bossami. Stoi taki twardziel albo dwóch i... robią dokładnie to samo, co normalni przeciwnicy. Nawet mniej, bo nie chce im się podchodzić. Zero wyzwania. A najgorsze, że często walczy się z nimi grając inną postacią niż Harry, ale niczego to nie zmienia. Można powiedzieć, że to cały czas ten sam bohater, tylko zmienia się jego wygląd, ale zakres czarów pozostaje identyczny.

Jak zwykle, mamy do czynienia z kiepską grą na gorącej licencji filmowej. Poza Harrym, postacie są bardzo przeciętnie wykonane, a zwłaszcza Snape i Bellatrix. Rickman i Carter nigdy nie byli aż tak brzydzy. Scenki przerywnikowe są bardzo krótkie, tak jakby ich produkcja dużo kosztowała, więc należało przedstawić fabułę jak najszybciej, w jak największym skrócie. Nie trzeba być recenzentem, żeby zobaczyć, że to gra zmontowana na szybko i po tanioci. EA marnie żegna się z Potterem. A może to jeszcze nie koniec? //Mielu

OCENA

4.4/10

Grafika 4/10 Dźwięk 7/10 Miód 4/10 Design 3/10

ZGIŃ, PRZEPADNIJ, AVADA KEDAVRA!

Brak złych misji skradankowych, filmowa muzyka
Krótka, nudna, brzydka – marna gra na licencji



CZTERY GODZINY Gotowi zapłacić dwie stówki za cztery godziny grania? Cena jest nieadekwatna do długości, a przede wszystkim – jakości gry. Lepiej pójść do kina.



ECHA BULLETSTORMA Wyzwania to tryb, w którym przechodzi się na czas i punkty fragmenty poziomów. Gra zlicza m.in. headshoty, a później wyniki umieszcza na sieciowej tablicy.

Pewne rzeczy są stałe – zimne lata i seria Warriors

Dynasty Warriors Gundam 3

Konsola PS3/X360 Producent OMEGA FORCE Wydawca TECMO KOEI
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 (4) Dozwolone od 12 lat



Naprawdę chciałbym, żeby grę w stylu Dynasty Warriors zrobił jakiś absolutnie topowy developer, Bungie albo Naughty Dog, bo wierzę, że da się jeszcze zrobić coś fajnego z tego typu grami. Tylko realia są takie, że konkurencja wąta, to i innowacji za bardzo wprowadzać nikomu się nie chce, a poza tym kroci na tym nie da się zarobić, więc i na wielomilionowe budżety liczyć nie można.

Gundam 3, trzeci już spin-off serii Dynasty Warriors z mechami zastępującymi chińskich rycerzy wycinających w pień setki przeciwników, też nie miał dużego budżetu. Dlatego próżno szukać w grze rozwiązań nowoczesnego game designu. Nie znajdziecie tu pomysłowo zaprojektowanych poziomów, a małe areny połączone ze sobą wąskimi korytarzami. Takie pole walki wypełnione jest co najmniej kilkudziesięcioma przeciwnikami, którzy walczą w myśl zasady – staniemy kupą wokół bohatera i może się udusi. Od czasu do czasu ktoś zaatakuję, ale rzadko się to zdarza.

Stara śpiewka

Problem jak zwykle stanowią mocniejsi przeciwnicy – dowódcy, czy też zli goście, znani fanom Gundama. Oni potrafią napsuć krwi, ale nie jest aż tak źle, jak w innych odsłonach serii Warriors, gdzie przez godzinę oczyszcza się teren z leszczy, by dostać szybką lekcję pokory od jednego wymiatacza. Odniosłem wrażenie, że DWG3 jest łatwiejsze od standardowego przedstawiciela gatunku. Przy tym misje są krótkie, więc w przypadku niepowodzenia porażka aż tak nie boli.

Wszystkie misje są zrobione na jedno kopyto. Trzeba zajmować kolejne areny, a te zajęte już przez przeciwnika oczyszczać z jego wojsk. Gdy to się uda, następuje przejście danego terenu i pojawiają się tam sprzymierzeńcy. Czyli statystyci, bo niczemu konkretnemu nie służą oprócz robienia sztucznego tłumu.



WE CZTERECH Niestety, z innymi graczami da się zagrać tylko przez sieć.

Przejście niektórych aren jest ważne o tyle, że dostaje się różnego rodzaju bonusy. Pomocnicy mogą dostać naglej inspiracji do walki, może też pojawić się opcja teleportowania się w dowolny punkt na mapie. Teoretycznie wprowadza to jakiś element strategii, trzeba ogarniać, który teren zająć najpierw, by zdobyć przewagę nad przeciwnikiem, a także robić to jak najsprawniej się da. Niestety, zawodzi sposób, w jaki to się robi – wycina tylu przeciwników, aż gra powiadomi, że dana miejscówka została zajęta. I tak w kółko.

W sumie taka rozgrywka jest esencją serii Warriors, ale wypadaloby, żeby autorzy choć trochę próbowali ją modyfikować. Inaczej wygląda to jakby chcieli nam wcisnąć starą grę w nowych szatach (prawie jak Call of Duty). Dobrze, że chociaż ładnie w tych szatach wygląda. Lekki cel-shading, płynna animacja, cieszące oko efekty specjalne przy wykonywaniu ciosów specjalnych. Tradycyjnie – jeśli lubicie tego typu gry, możecie sięgnąć po Gundam 3, bo wystarczy na długo, a krótkimi, szybkimi misjami nie zdążycie się znudzić. Cała reszta może sobie darować. //Mielu

OCENA 6.6/10

Grafika 6/10 Dźwięk 5/10 Miód 6/10 Design 5/10

RAZ NA ROK MOŻNA ZAGRAĆ

■ Przyjemna dla oka, nie nudzi aż tak strasznie
– Schematyczne poziomy i w kółko to samo. Świeżości!



„Tej, pożycz żetona”

Williams Pinball Classics

Konsola PS3/X360/Wii/PSP Producent SYSTEM 3 Wydawca SYSTEM 3
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-4 Dozwolone od 3 lat

Większość z nas ma jakieś wspomnienia związane z flipperami. Wiadomo; lata temu chodziliśmy na dworce do „salonów gier” albo do obskurnych zadymionych barakowozów, byle tylko wrzucić żeton. Ach, salony gier. Ktoś dostał w mordę (jak Grabarz), ktoś niemal został wzięty na padawanę przez lokalnego mistrza Kung-Fu Mastera (jak ja)... Syf, dym, szemrane towarzystwo, ale też klimat przez duże K. I choć to gry video przyciągały najwięcej klientów, zawsze też były tam flipery; najczęściej gdzieś w kącie, ze swoimi fanami.

Przyznam się bez bicia – nie byłem wielkim miłośnikiem klasycznych flipperów. Do czasu, aż na Amidze pojawiły się Pinball Dreams i Pinball Fantasies. Całą ekipą graliśmy jak opętani, bijąc kolejne rekordy. Potem zacząłem też grać na prawdziwych maszynach, co zostało mi do dziś – żaden flipper obok którego przechodzę, nie obejdzie się bez choć jednej rundki. Kultowe Dreams i Fantasies mam na iPodzie i PSP; to jedno z najlepiej wydanych grosiaków na mobilne granie.

Back to roots

Z Williams Pinball Classics wracają wspomnienia – można nawet włączyć odbicia światła na szybie stołu, tak postarali się panowie z System 3. I mówimy tu o konkretnie, a tytuł gry nie kłamie: to 13 najbardziej klasycznych flipperów Williamsa z ery, powiedzmy, nowożytniej (późne lata siedemdziesiąte i wyżej), odtworzonych z pieczołowitością godną podziwu, świetną fizyką kuli, tiltowaniem pod lewym analogiem, a nawet skanami oryginalnych flyerów. A także dokładną instrukcją co i jak na każdym stole trzeba po kolei robić, by nabić niezły wynik. Jestem pewny, że obchodząc ten wirtualny salon gier, bo tak gra została zaprojektowana, traficie na jakąś maszynę, która wywoła wspomnienia. Space Shuttle, Medieval Madness, Funhouse,



WSPOMNIENIE CZAR Kiedyś w salonach gier na maszynach stały popielniczki – zawodowcy potrafili godzinami nabijać punkty na jednym żetonie, a by popatrzeć będąc smarkiem, wypadło się zapytać.

Pin-Bot, Taxi... Dla mnie katalizatorem był Gorgar; dość prosty stół bez bajerów, ale zawsze takie wołałem. Przynajmniej jeśli chodzi o flipery. Sterowanie jest bez zarzutu i szybkie, choć na Xboksie trzeba wciskać spusty z dużą siłą, by reagowały odpowiednio. Kilka kamer przełączanych w locie zapewni odpowiedni widok każdemu.

Rodzaje zabawy? Swobodne włóczenie się po salonie i po prostu nabijanie high-score, ale także turniej dla kilku graczy na wybranych stołach. Sorry, bez online, ale i po co. Fajny jest Pinball Challenge – to coś dla pojedynczego gracza szukającego dłuższej wkrętki. Dziesięć stołów po kolei po trzy kulki; na każdym trzeba nabić odpowiednią liczbę punktów. Nie udało się? Wracamy do pierwszego. Można grać w nieskończoność.

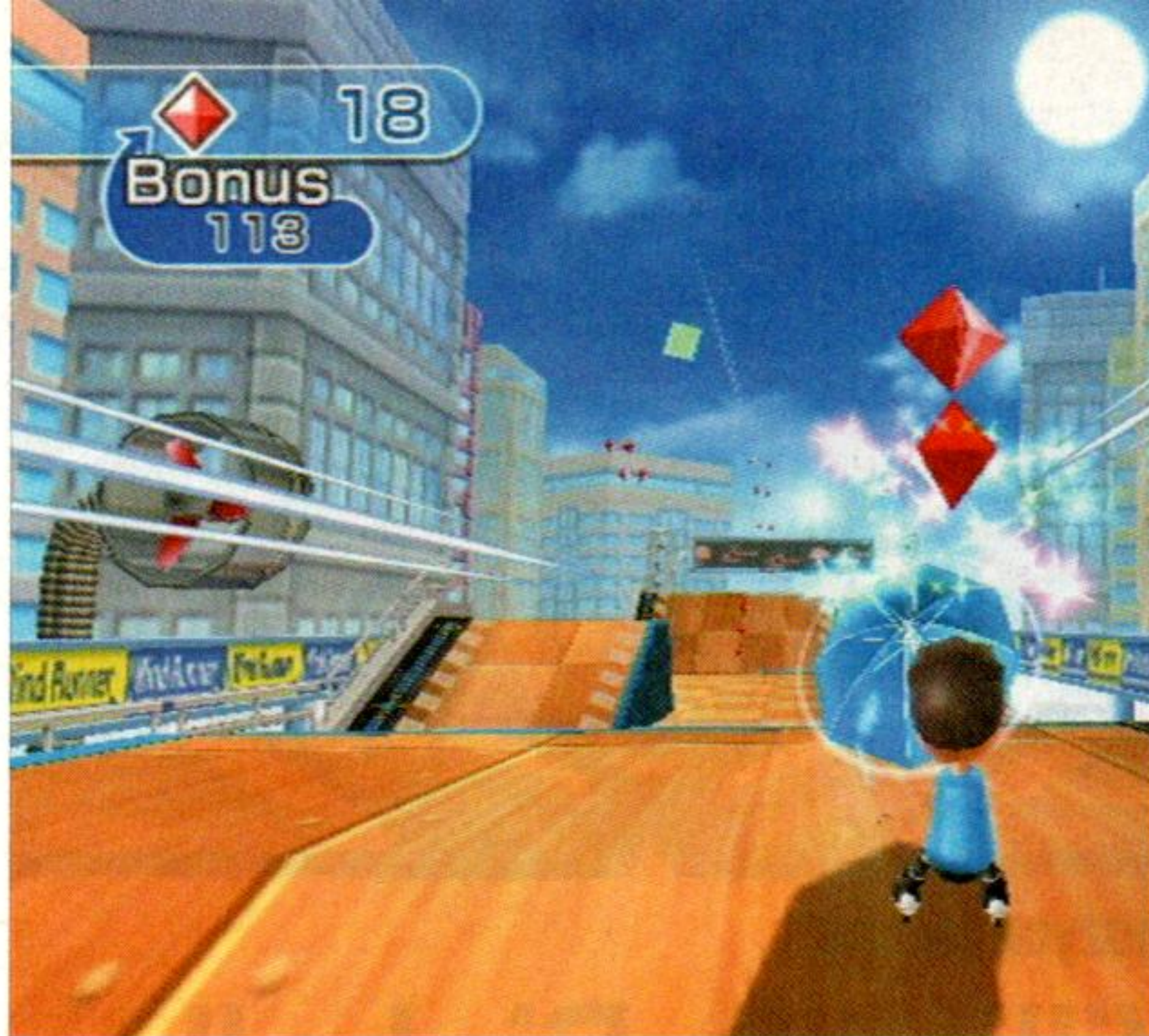
Wersja na PSP, do kupienia przez PSN, też jest fajna – oczywiście konsolę można trzymać w pionie, przez co widać więcej na stole. Niestety, trzy flipery zostały wycięte, ale i tak zostało dziesięć, podobnie na Wii. Tak czy inaczej, to piękne wirtualne muzeum oferowane w niższej cenie i z pewnością warto je odwiedzić. Naturalnie, jeśli lubicie flipery. //Gulash

OCENA 8.0/10

Grafika 8/10 Dźwięk 7/10 Miód 8/10 Design 8/10

WIRTUALNE, INTERAKTYWNE MUZEUM

■ Mnóstwo pięknie odtworzonych stołów
– Tylko dla fanów flipperów



KRAŁE KSZTAŁTY W minigrze z wielkim wafelkiem i równie wielkimi gałkami lodów kamera odsuwa się wraz z budowaniem „wieży”. W końcu jest tak daleko, że widać krzywiznę Ziemi.

Zestawów minigierek mam już powyżej uszu

Wii Play Motion

Konsola **Wii** Producent **WIELU** (czytaj ramkę) Wydawca **NINTENDO**
Premiera **JUŻ JEST** Liczba Graczy **1-4** Dozwolone od **7 lat**

Pierwszy Wii Play ukazał się zaraz na początku życia konsoli i okazał się spektakularnym sukcesem, głównie dzięki dorzucanemu w cenie gry kontrolerowi. Teraz Nintendo chce powtórzyć tamten sukces, tym razem dodając do płyty nowe wcielenie wiilota, czyli Wii Remote Plus z wbudowaną przystawką zwiększającą czułość urządzenia. Problem w tym, że lepsze zestawy są już dostępne na rynku: sama przystawka z Wii Sports Resort i świetnym Red Steel 2, a nowy pilot z Fling Smash. No i nie zapominajmy, że wraz z premierą nowej Zeldy pojawi się limitowany złoty wiilot. W tej sytuacji, jaki jest sens wydawać pieniądze na WP: Motion?

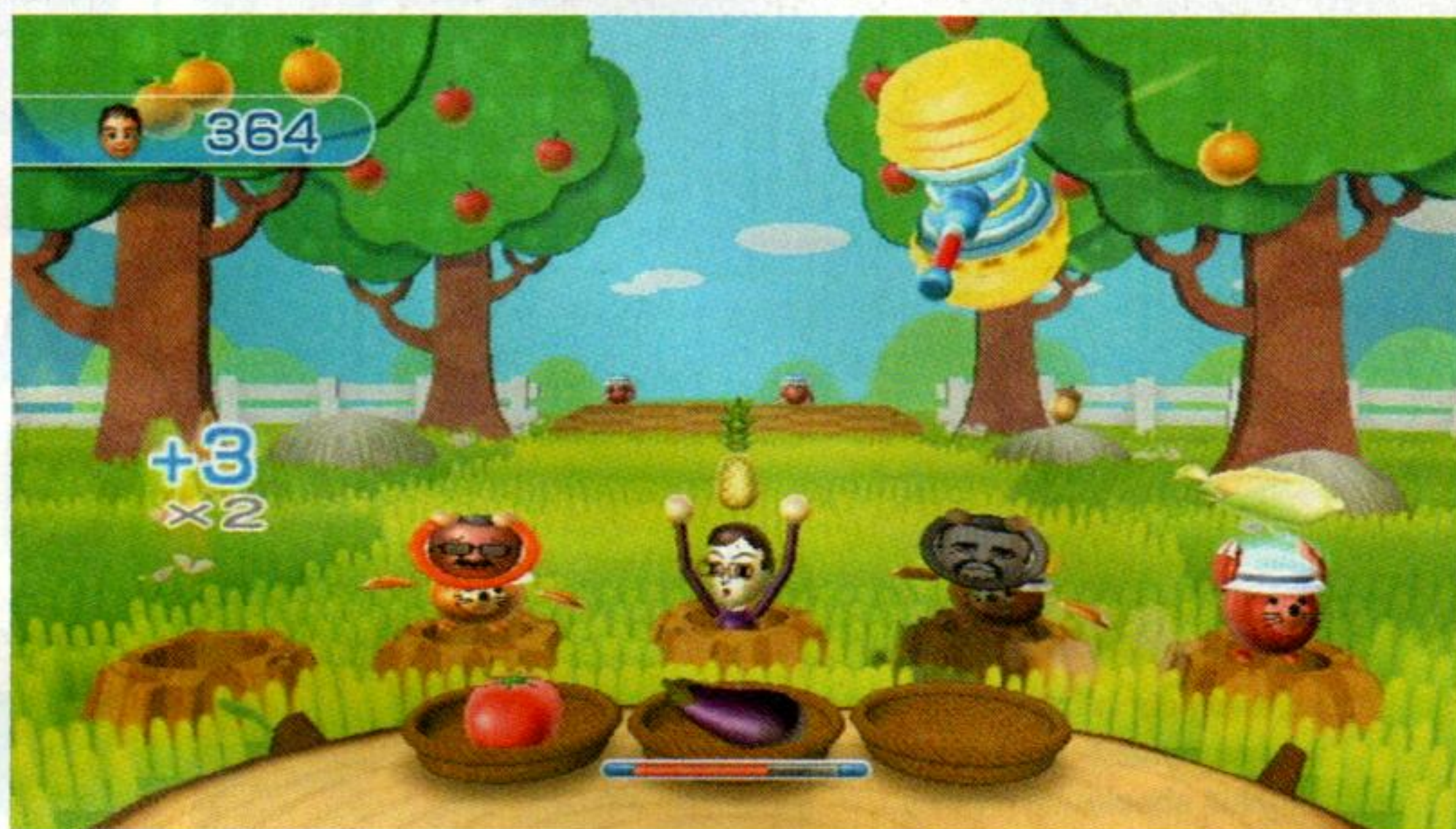
Parszywa dwunastka

Sens jest, jak się domyślicie, niewielki. W skład zestawu wchodzi dwanaście minigier utrzymanych w typowej dla serii *Wiicość* stylistyce. Niby dwanaście to więcej niż dziewięć w pierwszym Wii Play, ale dalej nie jest to liczba imponująca. Szczególnie, że niewiele jest tu do odkrywania: czasem jakiś nieco zmodyfikowany tryb rozgrywki bądź dodatkowa plansza. W założeniach wydawcy miód powinna dostarczyć sama rywalizacja punktowa z innymi graczami przed konsolą, ale założenia te są nazbyt optymistyczne. Przede wszystkim dlatego, że większość konkurencji nudzi już po drugim razie. Bicie rekordów punktowych jest może i fajne, ale tylko wtedy,



W KUPIE SŁABOŚĆ

Przy okazji Wii Play: Motion japoński wydawca przeprowadził ciekawy eksperyment. Otóż Nintendo poprosiło kilku mniejszych developerów, by przygotowali po jednej minigrze wykorzystującej Wii Remote Plus. Wśród zaproszonych znalazły się takie studia jak Good-Feel (autorzy Kirby's Epic Yarn), Chunsoft (od świetnej przygodówki Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors), Vanpool (współtwórcy Little King's Story) czy Probe, założone przez ojca Sonica i byłego pracownika Segi – Yuji Nakę. Dlatego też w rubryce „Producent” widnieje tak dziwny wpis.



ORYGINALNOŚCI za grosz. Kolejna wariacja na temat bicia kretów młotem po głowach (powyżej) nie kojarzy się ani przez chwilę z rewolucją, którą miały przynieść ruchowe kontrolery.

jeśli gra jest faktycznie ciekawa. W większość dyscyplin da się niby grać też w multiplayerze (kooperacja lub rywalizacja), ale nie sądzę, by ktoś zamierzał zaopatrywać się w więcej niż jeden wiilot plus. No chyba, że z myślą o Wii U, ale to śpiewka przyszłości.

Pewnym problemem wydaje mi się też, że część konkurencji działałaby również na zwykłym wiilocie – może trochę mniej precyzyjnie, ale dałoby się to zrobić. A na grze, która ma promować ulepszoną wersję pilota, taki zarzut ciąży wyjątkowo mocno.

W co się bawić?

Zdecydowanie najciekawszą minigrą jest wariacja na temat japońskiego show, w którym ludzie muszą zmieścić się w wyciętych w ścianie kształtach. Tutaj Mii gracza przyjmuje różne dziwaczne pozycje, a obracając kontrolerem należy dopasować awatara do wymaganego kształtu. Zabawka to fajna i na tle reszty wymagająca, co sprawia, że można ją bez znużenia włączyć nawet kilkanaście razy. Tempo szybko rośnie i wcale nie tak łatwo ukończyć wszystkie levele, choć pomaga nieco fakt, że kiedy już ustawimy naszego Mii w dobrej pozycji, nie da się już tego zepsuć. Nie najgorsze również jest szukanie duchów poza ekranem. Należy omiatać kontrolerem otoczenie wokół siebie niczym latarką, polegając na dźwiękach i drżeniach wiilota jak na podpowiedziach w zabawie ciepło-zimno. Sęk w tym, że powyższe dwa przykłady to najlepsze, co Wii Play: Motion ma do zaoferowania, a i tak nie wyobrażam sobie, bym miał po kilku próbach do tych gier wracać.

O pozostałych minigierkach nie mogę mówić w nawet tak niewielu superlatywach. Balansowanie wielkim stosom lodów gałkowych byłoby nawet nie najgorszym pomysłem, gdybyśmy nie widzieli podobnych pomysłów w tych setkach podobnych zestawów, które ukazały się



TO JUŻ PRAWIE KONIEC Im bliżej premiery Wii U, tym więcej łatwego nabijania kabzy na odchodzącym Wii. Wii Play: Motion jest tego doskonałym przykładem.

przez cały żywot Wii. Wydaje mi się, że skoro dyscyplin jest tu zaledwie dwunastka, mam prawo wymagać, by każda z nich zaskakiwała pomysłem i wykorzystaniem kontrolera. Bo przecież w praktyce takie puszczanie kaczek po wodzie jest nawet mniej skomplikowane niż bonusowy rzut dyskiem do celu w którejś edycji Tiger Woods'a.

Śmiech na sali

Nie odkryję teraz Ameryki, ale Wii Play: Motion nie pomaga również fakt, że wygląda i brzmi identycznie jak pięcioletnie Wii Sports. W serii *Wiicość* najwyraźniej czas się zatrzymał i nikt nie słyszał o słowie rozwój. W końcu nawet minigierkom w niczym nie przeszkadzałyby przyjemniejsza oprawa.

Z drugiej strony można argumentować, że to nie kontroler jest dodatkiem do gry, ale gra do kontrolera. Szczególnie, że cena samego Wii Remote Plus wynosi tyle samo co powyższego zestawu – przynajmniej w Polsce. Istnieją jednak o wiele atrakcyjniejsze oferty. No chyba, że ktoś chce koniecznie pilota w kolorze czerwonym. Ale to czyjaś osobista sprawa, mnie zaś interesuje w pierwszej kolejności jakość gry, a ta jest niestety niska. //Kaxi

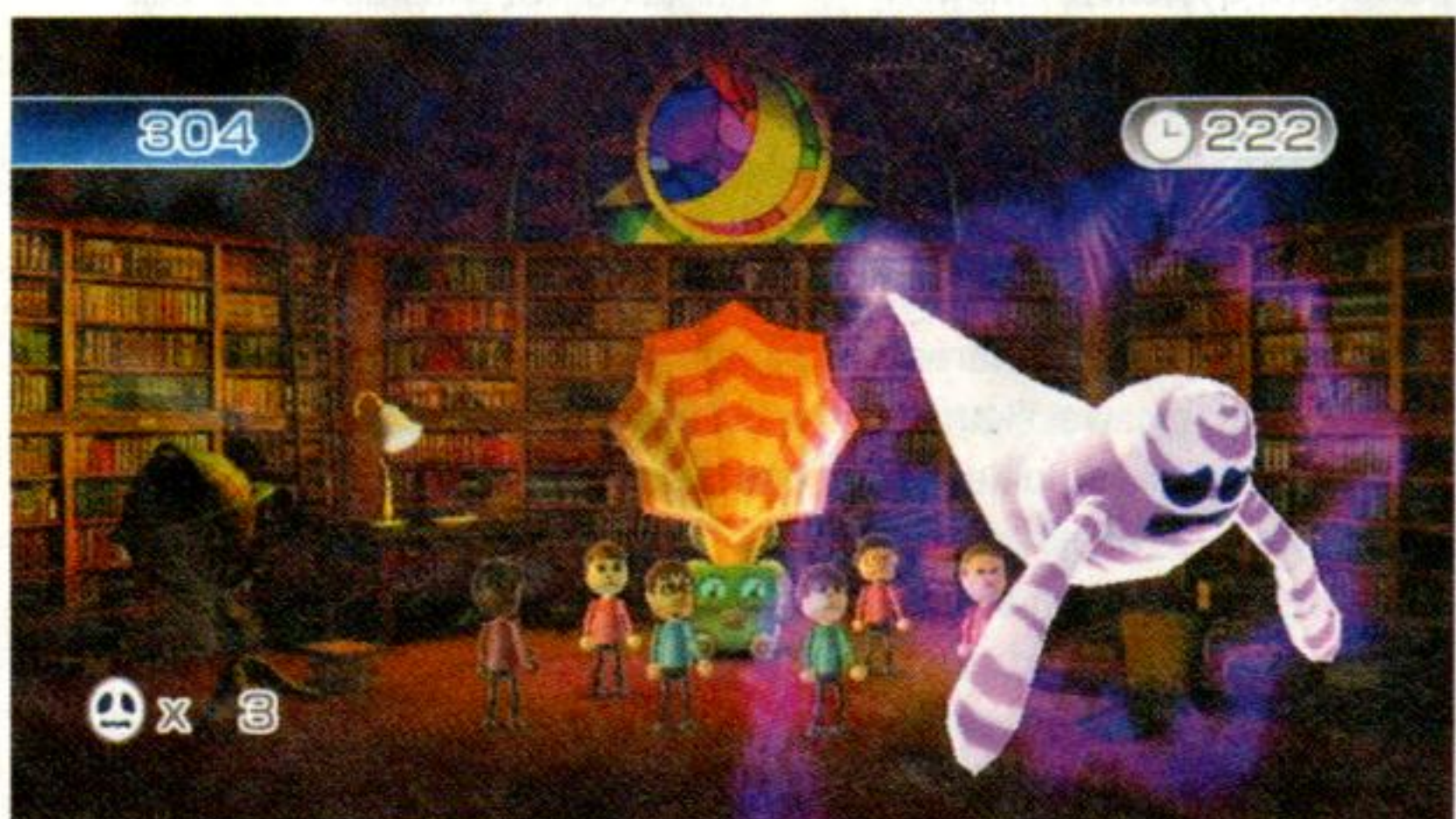
OCENA **3.6/10**

Grafika 3/10 Dźwięk 3/10 Miód 3/10 Design 4/10

SĄ LEPSZE ZESTAWY Z KONTROLEREM

W niektórych minigrach widać jakiś pomysł...

...ale i tak nie chce się w nie grać więcej niż kilka razy



GHOSTBUSTERS Zabawa w łapanie duchów nawiedzających pokój gracza to jeden z najjaśniejszych punktów gry.



Ave Caesar, morituri te salutant!

Gladiator Begins

Konsola **PSP** Producent **ACQUIRE** Wydawca **KOCH MEDIA** Premiera **JUŻ JEST**
Liczba Graczy **1 (2)** Dozwolone od **16 lat**

Nie uśmiercamy PSP, czego dowodem jest artykuł z pierwszej części tego numeru, ale zdajemy sobie wszyscy sprawę, że nowych pierwszoligowych gier już zwyczajnie nie będzie. Poza- staje cieszyć się bogatą kolekcją klasyki, bądź rozejrzeć się za mniej znanymi, ale ciekawymi tytułami. Gladiator Begins to japońskie spojrzenie na narodowy sport Rzymian, co samo w sobie może być intrygujące.

Krew i piach

Grę rozpoczyna kreacja postaci. Można spersonalizować wygląd, pochodzenie (Tracja, Brytania) i imię. Następnie odnajdujemy się w ludus, czyli domu-więzieniu gladiatorów, gdzie jako świeży narybek przechodzimy podstawowy trening i... dawaj na arenę. Cel gry? Wygrać tyle walk, by zarobić i wykupić sobie wolność. A ta kosztuje duuuużo monet.

Jest kilka rodzajów walk – na przykład zespołowe w teamach dwóch na dwóch, battle royale, czyli każdy na każdego, a także pojedynki z mistrzami, które potrafią być wymagające. System jest zaskakująco dobrze pomyślany – bezmyślne mashowanie przycisków może dać efekty w prostych starciach, ale szybko okazuje się, że trzeba myśleć i kontrolować swojego gladiatora. Ważne są counters, specjale, comba, a przede wszystkim wytrącanie przeciwnikowi broni, czy tarczy z ręki. Przy tym bronie są różne – miecze, piki, maczugi, trójzęby, a walka każdą z nich wymaga nieco innej taktyki. Klasycznie dla japońszczyzny zarówno bohater, jak i jego ryszunek opisane są licznymi statystykami. Jest rozwijanie postaci, leczenie jej po kolejnych starciach, dobór ekwipunku (broń,



SPARTAKUS, MAXIMUS... Gladiator Begins zaintrygował mnie od początku. Serial Spartacus: Blood and Sand to kapitalne widowisko dla dużych chłopców, do których naturalnie się zaliczam.

kolejne elementy ryszunku), levelowanie specjali, czy choćby tworzenie z dwóch broni jednej potężniejszej u kowala. Pokonany przeciwnik można zabrać część ekwipunku, następnie sprzedać ją bądź kupić nową.

W grze pojawiają się śladowe ilości wątków fabularnych – są rozmowy z różnymi postaciami. Na przykład rzymska dama zauważa nasz występ, chwali nas, a przy okazji obiecuje sporą sumkę za zabicie w jednej z kolejnych walk pewnego gladiatora, który zaczyna sypać o jej licznych zdradach. Także z nim samym. Rozmowy przedstawione są w formie statycznych obrazków i tak naprawdę niewiele wnoszą, ale w przypadku tej gry sprawdzają się. Czekałem na nie po każdym występie na arenie i byłem rozczarowany, gdy w pewnym momencie nikt do mnie nie przyszedł.

Naturalnie to nie jest pierwsza liga przenośnego grania, ale przyznam, że wkręciłem się – spędziłem na arenie dobrych kilka godzin i mam ochotę na więcej. Zaskakująco fajne. //Gulash

OCENA 7.0/10

Grafika 7/10 Dźwięk 5/10 Miód 7/10 Design 7/10

JAPONSKA SZKOŁA RZYMSKICH GLADIATORÓW

■ Niezły system walki, krwawa, rozwój postaci
■ Można było bardziej pociągnąć wątki fabularne



Ile razy można ratować ten sam świat

Final Fantasy IV Complete Collection

Konsola **PSP** Producent **SQUARE ENIX** Wydawca **SQUARE ENIX** Premiera **JUŻ JEST**
Liczba Graczy **1** Dozwolone od **12 lat**

Próbowałem policzyć wszystkie remake'i Final Fantasy IV, ale gra została wydana na tak wielu platformach i w tak wielu wersjach, że szybko zrezygnowałem. Square Enix pokonało Capcom w zawodach o tytuł największego wyciągacza kasy od fanów. W przypadku wersji Super, Ultimate i Ultra wiadomo, czego się spodziewać, a w świecie Final Fantasy panuje prawdziwy chaos.

Kompletna kolekcja

Nie chodzi mi w tym momencie o fabułę, bo dla wielu graczy to Final Fantasy IV jest najlepszą częścią serii, a nie Final Fantasy VII, lecz o zawartość. W skład Complete Collection wchodzi FFIIV oraz The After Years i Interlude, czyli rozwinięcie oryginalnej historii. Problem w tym, że oprawa graficzna nawiązuje do Final Fantasy IV Advance z GBA, a nie wersji z Nintendo DS. Zapomnijcie o grafice w 3D, głosach aktorów w trakcie scenek przerywnikowych, ułatwieniach w systemie walki, czy balansie poziomu trudności. Prawdopodobnie znajdą się wśród Was miłośnicy retro, ale ja poczułem się mocno rozczarowany. Doceniam śliczne projekty postaci i przeciwników, dobre są też efekty zaklęć i najpotężniejszych ataków, ale miejscówki straszą oprawą z telefonów komórkowych za złotówkę (remake na komórki też został wydany w Japonii). Denerwują liczne archaizmy; bohater porusza się tylko w kierunkach prawo/lewo oraz dół/góra, a rysunki wrogów może i są ładne, ale w repertuarze ich mocy zabrakło choćby jednej klatki animacji. Miło, że Square Enix rozpieszcza fanów boskimi CGI, ale ja wolalbym choć taki poziom oprawy jak w Half-Minute Hero.

Complete Collection broni się przede wszystkim fabułą oryginału, gdyż



LEZKA kręci się w oku na widok znanych postaci, znajomych dźwięków i niepokonanych przeciwników. Szkoda, że wspomnienia zostały tak miernie odświeżone.

w dodatkach nie udało się osiągnąć takiego mistrzostwa jak w FFIIV. Miło, że Cecil i Rosa doczekali się potomka w The After Years, a jego przygoda przeplata się z losami wielu bohaterów czwartej części, ale jej jakość nie umywa się do historii z 1991 roku. Podobny zarzut dotyczy Interlude. Tylko że dla hardcore'owych fanów będą to dodatkowe godziny w jednym z najwspanialszych światów, jakie stworzono na konsolach, więc i tak będą płakać ze wzruszenia. I tylko oni, gdyż osoby, które po raz pierwszy chciałyby sięgnąć po Final Fantasy IV powinny zagrać na Nintendo DS. To ładniejsza i ulepszona wersja. Grając w nią nie miałem wrażenia, że Square Enix ogłosiło mój portfel, sprzedając kolejny raz to samo. A tak właśnie się czułem, odkładając PSP z Complete Collection. //Fax

OCENA 6.2/10

Grafika 4/10 Dźwięk 6/10 Miód 8/10 Design 6/10

W KOLEJCE: COMPLETE COLLECTION PLUS

■ 10/10 dla uberfanów, miesiące grania
■ Żerowanie na miłośnikach serii



CECIL pokazał, że można się zmienić, ale Square Enix pozostaje wierne idei dojenia graczy, czego kolejnym przykładem prawdopodobnie będzie FF XIII-2.

Nuda w dzielnicy zielonych latarni

Green Lantern Rise of the Manhunters

Konsola PS3/X360/Wii Producent DOUBLE HELIX Wydawca WARNER BROS.
Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1-2 Dozwolone od 12 lat

Hal Jordan? Dwadzieścia lat temu może i czytałem komiksy, w których się pojawia, a nawet pomalowałem ludzika LEGO na zielono, ale pan Zielona Latarnia jakoś szybko wyleciał z mojej pamięci i dopiero niedawno przypomniałem sobie o nim, gdy zobaczyłem zwiastun filmu. A skoro jest film, to i gra na licencji musiała się pojawić, choć akurat fabuła jest inna niż w kinowym obrazie. Manhunters atakują planetę Oa i trzeba im wyjaśnić dlaczego to był zły pomysł. Kim są? To androidy, które miały robić to samo, co Zielone Latarnie, czyli pilnować porządku we wszechświecie, ale coś im się poprzestawiało w ich zakutych łbach i zaczęły nadużywać siły. Dla graczy istotne jest jedynie to, że przeprowadzili dosłownie zmasowany atak na Oa, więc przez dobre siedem godzin trzeba przebijać się przez ich zastępy. A jest to tak nudne, że już w połowie trzeciej misji zacząłem pytać niczym osioł ze Shreka: „Daleko jeszcze?”.

My preeciooooooussss

Rise of Manhunters to lekki slasherek w stylu God of War. Nie za trudny, ale trzeba stosować różne ataki, a także odskakiwać na boki, unikając ciosów oraz chwytac przeciwników i nimi rzucać. Jordan, któremu twarzy i głosu użyczył Ryan Reynolds, odtwórca roli Hala w filmie, ma o tyle dobrze, że pierścień tworzy broń, jaką sobie zażyczy. Na początku jest to miecz i młot, później jeszcze dochodzi możliwość strzelania, ale ciekawie robi się dopiero po odblokowaniu nowych mocy. Co powiecie na możliwość stworzenia małego myśliwca i rzucenia nim w przeciwników? Poważnie! Gracz ma swobodę wyboru, jakich „bron” chce używać, a mały plusik za to, że samemu przypisać, który przycisk za



NA SZYNACH W kilku misjach Zielona Latarnia leci przed siebie, a przeciwnicy próbują go zatrzymać. Kiepskie sterowanie psuje zabawę, ale poziom trudności na szczęście nie jest wysoki.

jaki atak odpowiada.

I to by było na tyle zalet. God of War pokazuje jak powinna wyglądać taka gra, żeby gracz bawił się od początku do końca. Nie może brakować zagadek, widowiskowych starć, elementów platformowych. Tutaj jest właściwie tylko bieganie przed siebie po wąskich korytarzach i małych arenach, walka z grupą przeciwników i następuje przeskok do kolejnej areny. Powtórzyć. Od nudy ratuje możliwość zaproszenia drugiej osoby do zabawy w kanapowej kooperacji. Wystarczy, że naciśnie start na padzie i już można bawić się we dwójkę. Tyle że wtedy gra staje się bardzo łatwa i nie sposób wyżyłować wyników długimi combosami. Im większy mnożnik, tym więcej punktów, a im więcej punktów, tym więcej mocy można odblokować, czym szczególnie powinni zainteresować się łowcy osiągnięć.

Całkiem sympatyczna gra i wcale nie ma tu jakichś strasznych scen. Obniżyłbym ograniczenie wiekowe do siedmiu lat. Młodszy gracze mogą zagrać, potrenować skilla zanim będą mogli dorwać się do God of War. Ogólnie, to nikomu niepotrzebna gra. //Mielu

OCENA 5.0/10

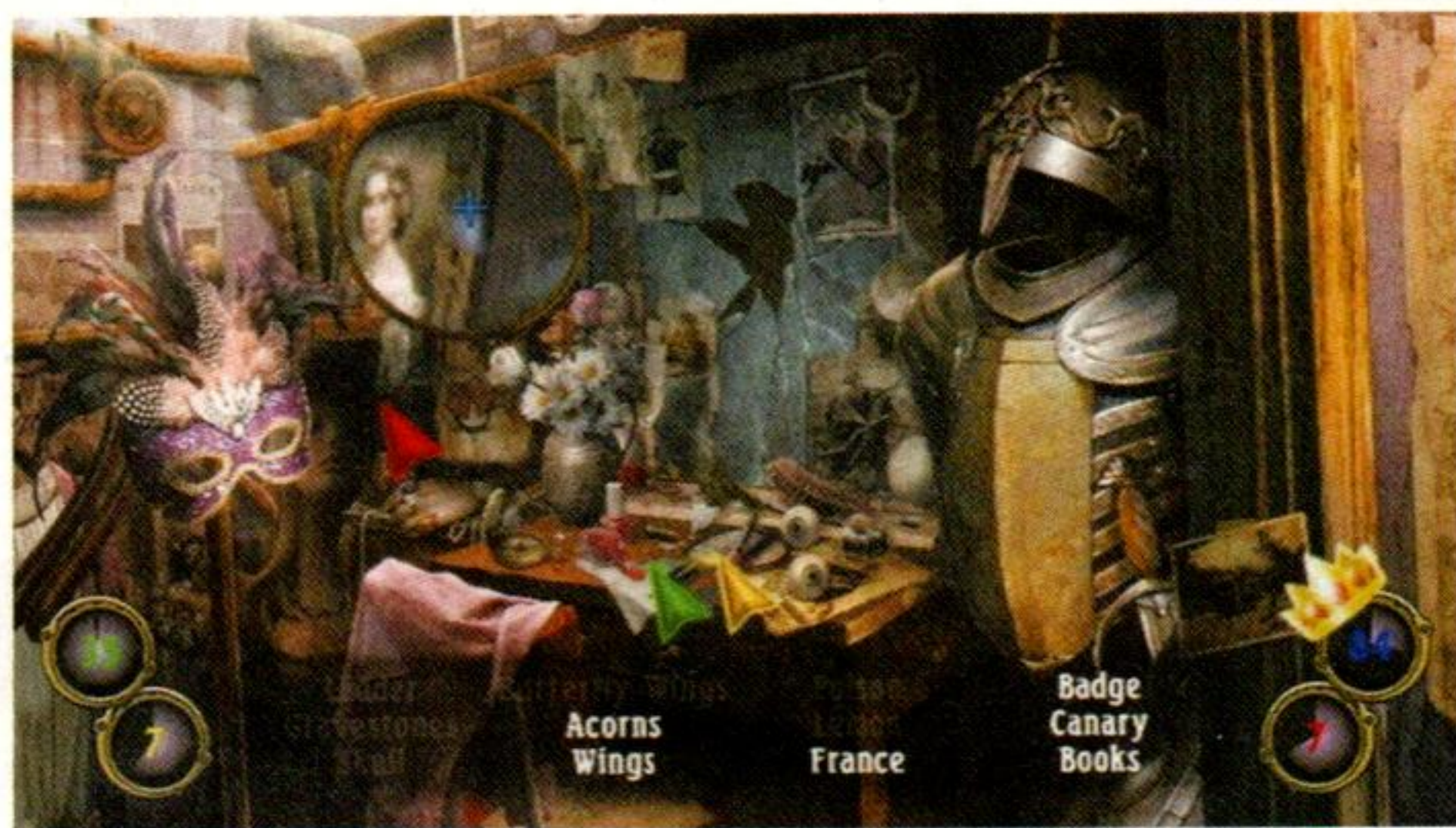
Grafika 5/10 Dźwięk 5/10 Miód 5/10 Design 5/10

ILE DAŁBYM, BY ZAPOMNIEĆ CIĘ...

■ Sporo mocy do rozwinięcia, zabawna w kooperacji
■ Schematyczna, mało emocjonująca, przeciętna



ATAK KLONÓW Drugi gracz wciela się w samego Sinestro, mentora Hala. Niczym nie różni się od bohatera, obaj mają taki sam zestaw umiejętności. Klony czy co?



Przygodowa seria z pecetów zawitała na Wii

Mystery Case Files The Malgrave Incident

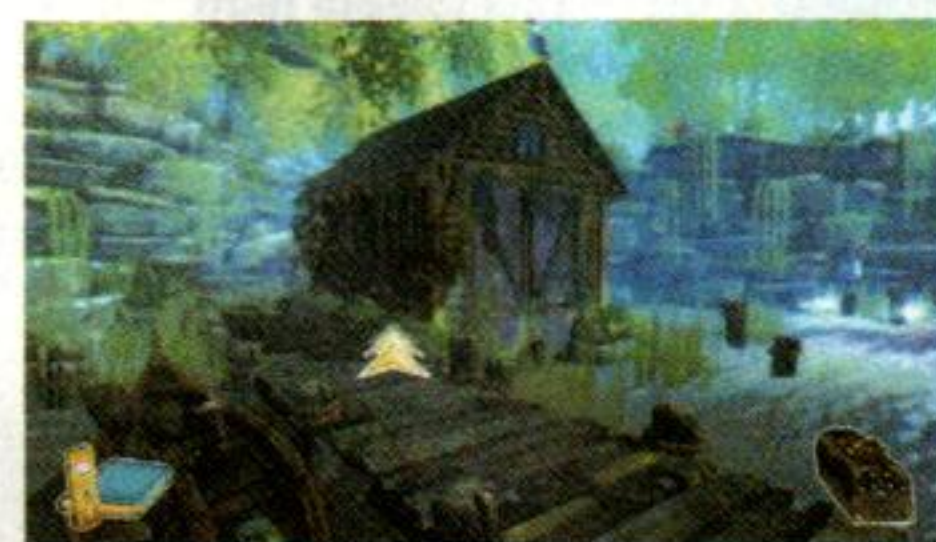
Konsola Wii Producent BIG FISH GAMES Wydawca NINTENDO
Premiera 9 WRZEŚNIA Liczba Graczy 1-4 Dozwolone od 7 lat

Nawet jeśli nie bardzo kojarzycie tytuł Mystery Case Files, istnieją spore szanse, że grałście w którąś odsłonę serii na Waszym komputerze. Najkrócej mówiąc, jest to zabawa w znajdowanie przedmiotów. Na planszy wypełnionej najdziwniejszymi przedmiotami trzeba znaleźć te wymienione na liście. Trudność polega na tym, że ekran jest dosłownie zavalony rzeczami, mają one często nienaturalne rozmiary, a do tego polecenia bywają przewrotne. Widząc na liście „pipe”, większość osób w pierwszej chwili pomyśli o rurce i jej będzie szukać. Tymczasem może okazać się, że w tym konkretnym przypadku chodziło o fajkę. W związku z tym, by nie spędzić całego czasu z MCF ze słownikiem w ręku, należy dość dobrze znać angielski. Z drugiej strony, można też nauczyć się kilku słówek.

Znajdowanie przedmiotów jest głównym typem rozgrywki w Malgrave Incident, ale seria mocno ewoluowała. Można normalnie poruszać się po lokacjach, zbierać przedmioty, używać ich na elementach otoczenia i tak dalej. Na pececie doszedł do tego horrorowo-thrillerowy klimat i żywi aktorzy jako bohaterowie. Na Wii aż tak bogato nie jest, ale i tak producent pokusił się o kilka nowości. Przede wszystkim Malgrave Incident jest pierwszą grą w serii z trójwymiarową grafiką zamiast prerenderowanych tel. Pozwala to choćby na rozglądanie się po okolicy i płynne przejścia pomiędzy kolejnymi ekranami.

Oprawa jako przykry incydent

Big Fish Games nie jest developerem gier wysokobudżetowych ani graficznych benchmarków, nic więc dziwnego, że z przesiadką z PC na Wii nie poradził sobie zbyt dobrze. Malgrave Incident graficznie poraża receptory wzrokowe i przypomina niskobudżetowe pozycje na PS2. Bałem się też, że szukanie przedmiotów w standardowej rozdzielczości będzie koszmarem, ale na szczęście akurat z tym sobie sprytnie



TAJEMNICZA WYSPA Fabuła gry toczy się wokół odizolowanej wyspy, jej podejrzanego gospodarza oraz tajemniczej substancji o niesamowitych właściwościach. Trochę sztampa.

poradzono – rzeczy są większe i jest ich mniej, a ponadto można przybliżać nieco kamerę. Paradoksalnie i tak w dalszym ciągu jest odpowiednio trudno.

Wiitol idealnie nadaje się jako zastępstwo myszki. Sterowanie jest wygodne i precyzyjne, a druga wolna ręka może zająć się sięganiem do paczki chipsów lub po napój gazowany. Spodobało mi się, że przygodę można przeżyć nawet w cztery osoby – dodatkowe kursory pojawiają się na planszach z przedmiotami. Ponadto Malgrave Incident po raz pierwszy w serii wprowadza tryby wieloosobowe: można rywalizować, szukając przedmiotów w kilku specjalnie przygotowanych konkurencjach.

MCF zapewne nie ma zbyt wielu fanów wśród konsolowców, ale ja się przy tych grach wspaniale odśrośuję, dlatego i edycję na Wii, pomimo swądu niskiego budżetu, przywitałem z otwartymi ramionami. //Kaxi

OCENA 5.9/10

Grafika 4/10 Dźwięk 6/10 Miód 6/10 Design 5/10

BRZYDKA, ALE SERCE MA ZŁOTE

■ Szukanie wciąga, uczy angielskiego, kooperacja i multi
■ Brzydka, mało różnorodna, fabuła to nie pierwsza liga



DLA CIERPLIWYCH Fabuła i rozgrywka rozkręcają się mniej więcej po kilkudziesięciu godzinach. Złowrodzy przeciwnicy śmieją się trochę rzadziej, a bohaterowie zaczynają gadać z sensem. Z kolei dobre poznanie systemu walki i rozwoju postaci pozwala na ciekawe zagrania taktyczne. Nie wiem tylko, czy ktokolwiek wytrzyma z WKC I i II kilka miesięcy.



Kroniki Białego Rycerza – część pierwsza, odcinek drugi

White Knight Chronicles 2

Konsola PS3 Producent LEVEL-5 Wydawca SONY Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 (6)
Dozwolone od 12 lat

Dwie gry w cenie jednej to typowa promocja w wielkich sieciach handlowych. Problem w tym, że zazwyczaj łączy się słaby tytuł z dobrym, by pozbyć się nadmiaru niechcianego towaru z magazynów. A co w sytuacji, gdy w zestawie znajdują się dwie przeciętne gry?

Wygląda znajomo

Kaxi zrecenzował WKC w NEOplus #132 i narzekał, że to jeden z tych „niedzisiejszych japońskich rpg'ów, które w ostatnich latach przewinęły się przez łamy N+ i nieodmiennie dostały oceny w okolicach szóstki”. Ciekawe, co by powiedział dzisiaj, gdyby zobaczył, że WKC II to kopia pierwszej części. Ja od razu po rozpoczęciu zabawy zauważyłem powtarzające się rozwiązania. Na początek edytor postaci – owszem, bardzo rozbudowany, lecz bohater stworzony przez gracza nie ma wpływu na fabułę i w ciszy towarzyszy drużynie, walczącej o dobro i sprawiedliwość. Historia kontynuuje nudny i przegadany wątek z oryginału. I przebija go pod względem długości scenek przerywnikowych. Oglądając je naprawdę cierpiałem (składałem pokłony za opcję ich pominięcia), nie mogąc zrozumieć, jak można napisać tak pozbawione sensu dialogi i stworzyć tak bezpłciowych bohaterów, którzy nie

zmienili się od pierwszej części. Leonard nadal wygląda jak wieśniak, choć po kilkudziesięciu godzinach i kilku tysiącach walk mógłby nieco zmęźnieć. To przecież niemalże mesjasz, a ja miałem wrażenie, że chłopak właśnie skończył zaganiać świnki do obory. W dalszym ciągu nie poprawiono synchronizacji ruchów ust i nie zmieniono animacji ciosów, zaklęć, czy przemian w mocarnych rycerzy. Przez całą grę miałem wrażenie, że to DLC, a nie pełnoprawna kontynuacja. Wykorzystano niemalże wszystkie projekty z WKC, zmieniając w kilku przypadkach skórki. Design nadal przyprawia o ból głowy, oślepiając wymuskanyimi twarzami i strasząc starymi teksturami. Przypominam, że pierwsza gra została wydana w Japonii w 2008 roku i trzy lata później wygląda identycznie, a już wówczas odmówiono jej wstępu do klubu pierwszoligowych erpegów.

Nikt nie wytępił robaków

WKC II w dalszym ciągu wykorzystuje zasady MMORPG, co jest tak naprawdę jednym z jego niewielu plusów. Bohaterów można rozwijać w różnorodnych specjalizacjach, tworząc siepaczy, magów lub łuczników. Większość zdolności wymaga punktów magii i ruchu, co dodaje rozgrywece szczyptę strategii. Tyle że widzieliśmy to w pierwszej części i przydałoby



się większe zmiany albo chociaż poprawki (nawet menu jest identyczne)! Nic z tego. Przeciwnicy nadal potrafią zadawać ciosy na odległość, nie powstrzymają ich nawet lasy, czy góry. Kamera gubi się w trakcie potyczek, zaznaczanie aktualnych celów wciąż kuleje, a przeciwnicy przenikają przez wszystko i wszystkich. Próbowałem ich omijać, ale szybko kończyło się to wymordowaniem mojej drużyny. Musiałem więc wytrzymać syzyfowe prace; biegać po olbrzymich mapkach, walczyć z pszczołkami, zawracać wielokrotnie do raz już odwiedzonych miejsc, by popchnąć fabułę do przodu i walczyć z ćwierć-, pół- i pełnymi szefami, wypełniającymi każdy zakamarek świata. Ciężko w nim przeżyć, bo choć towarzyszom można z góry ustalić sposoby zachowania, to ich SI nie pozwala na zbyt porywające akcje.

Jeżeli nie graliście w jedynek, to musicie to nadrobić. W przeciwnym razie nic nie zrozumiecie z fabuły (może to i lepiej?) i zginiecie od ciosów pierwszej lewitującej rybki. Jest to o tyle łatwe, że na płycie znajdują się obie części. Można też od razu zacząć drugą, importując swoją postać lub stworzyć nową, zaczynając od 35 poziomu. Nie polecam tego drugiego rozwiązania, bo przeznaczanie kilkuset punktów kilku postaciom trwa godzinami. Mnóstwo czasu zajmie Wam również budowanie wirtualnego miasteczka, do którego możecie zapraszać swoich znajomych. Rozgrywka online ratuje WKC II od katastrofy, bo wykonywanie zadań z maksymalnie pięcioma osobami w erpegowym stylu to ciekawe doświadczenie. World of Warcraft nadal omija konsole, więc to namiastka najpopularniejszego na świecie MMO, ale tylko i wyłącznie dla graczy, którzy pokochali pierwszą część. //Fax

OCENA

5.5/10

Grafika 6/10 Dźwięk 5/10 Miód 3/10 Design 5/10

DWIE W CENIE JEDNEJ TO NIE ZAWSZE DOBRY INTERES

■ Rozwój postaci, elementy MMORPG
■ Powtórka z rozrywki, błędów nie poprawiono



KOPIUJ/WKLEJ

Często piszemy o kontynuacjach, że to ta sama gra, ale np. w nowej szacie graficznej. A tymczasem WKC II nie wygląda lepiej. Pamiętam, że autorzy zapowiadali między innymi zmieniające się pory roku. I fajnie, ale przejście z zielonej miejscówki do białej nieco ostudziło mój apetyt na nowości. I nawet jeśli producent faktycznie wprowadził zmiany, to w większości przypadków na gorsze. Znikły choćby olbrzymie, otwarte mapki, które wyglądały teraz jak sieć rur kanalizacyjnych. Zabrakło jedynie Mario.



BEZ PRZERWY Na każdym kroku na graczy czekają przeciwnicy. Jest ich znacznie więcej niż w WKC. Częściej też trafiają się wielkie bestie i inni giganci, których ciężko pokonać bez przemiany w tytułowego rycerza.

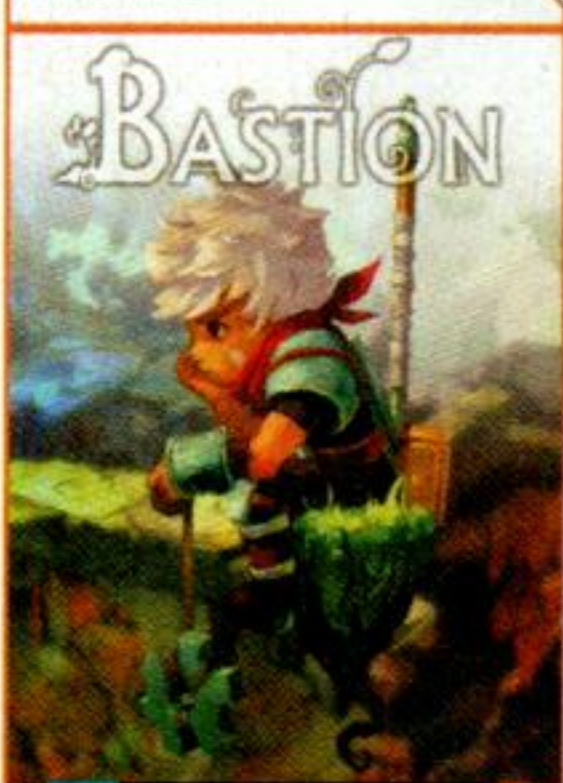


„Zręcznościowe lato” rozpoczęte

Bastion

Konsola X360(XBLA) Producent SUPERGIANT GAMES Wydawca WARNER BROS. Premiera JUŻ JEST Liczba Graczy 1 Dozwolone od 12 lat

ARCADE



PIĘKNE, ALE...

Włóczenie się sprawia dużo przyjemności między innymi ze względu na unikalną oprawę A/V. Uroczą grafikę widzieć na obrazkach, ja jednak bardziej chciałbym zwrócić uwagę na wybitną ścieżkę dźwiękową idealnie oddającą baśniowy klimat. To naprawdę świetna okazja, aby opowiedzieć nietuzinkową fabułę, jednak gdy patrzę na Bastion jako całość, to chyba rzecz, która naprawdę zawiodła. Jest oklepana, mało tu zaskoczeń, a pojawiające się nieliczne postacie są kompletnie nieinteresujące. Drugą denerwującą rzeczą jest tempo chodzenia postaci – ja rozumiem, że mamy podziwiać wykreowane światy i wędrując rozglądać się po okolicy, ale na litość boską, chłopie, szybciej trochę – już wiem, dlaczego rząd chce interweniować w sprawie dzieci unikających lekcji WF.

Każdego lata Microsoft organizuje Summer of Arcade, zbiorową promocję pięciu gier na XBLA, która ma sprawić, że wszyscy zapomną o smutnej rzeczywistości „okresu ogórkowego” i rozochoceni zaczną na potęgę wydawać wirtualne punkty. Nie wszystko jednak jest hitem, co w Summer of Arcade promowane, historia zna też przypadki wciskania graczom padaczki (TMNT: Turtles in Time Re-Shelled, brr). Jak jednak widzicie w oceniaczce, Bastion przeszedł test pozytywnie. Nie obyło się bez kilku zgrzytów, ale to bardzo przyjemny RPG akcji, który pośród innych gier ma wyróżniać się panem narratorem.

W grze w ogóle nie ma dialogów, główny bohater mógłby wystąpić w talk-show razem z Gordonem Freemanem. Historię opowiada jedynie wspomniany narrator, streszcza też rozmowy pomiędzy postaciami. Papla nie tylko o historii, ale także ochoczo docina – głośno zastanawia się, czy gracz jest niewyżyty, gdy rzuci się on na stragan z maczetą. Działa to na zasadzie podobnej do komentarza w FIFIE i co ważne, nie jest skopane, autentycznie odzwierciedla wydarzenia na ekranie. Umiała to wałęsanie się po okolicy, choć trzeba przyznać, że najfajniej jest na początku i pod koniec gry, gdy dzieje się dużo, a pan gaduła ma graczom najwięcej do przekazania.

Ostatni bastion?

Zaznaczam, że narrator nie jest wesołkiem, ale też historia w Bastion jest raczej smutna, więc obejdzie się bez salw śmiechu. Prawie wszyscy mieszkańcy tutejszej krainy zamienili się w kamienie, a bezimienny bohater jest nie do końca zorientowany w tym, co się dzieje i dlaczego to właśnie on przeżył.

Zabawa zaczyna się, gdy chłopaczyna budzi się w swoim łóżku pośrodku... niczego. Dopiero gdy ruszmy w jakąś stronę, teren pojawia się tuż pod nogami. Ta zasada działa przez całą grę – wygląda to efektownie, ale możemy chodzić tylko w jednym kierunku. Gra jest liniowa, a swobody tu tyle, co w Final Fantasy XIII – od czasu do czasu trafi się odnoga, a w niej potwór do ubicia, bonusowy przedmiot do zgarnięcia i tyle.



MYŚL Pomimo tego, że używamy trzech, góra czterech przycisków, walka wymaga zdrowego rozsądku. Nawalanie po padzie to gwarancja rychłego spotkania z grabarzem. Używaj tarczy, drogi kadecie.

Nie przeszkadza to jednak, bo akcja toczy się na mocno urozmaiconych miejscówkach. Dostajemy się do nich z tytułowego Bastionu, który przypomina sanktuarium z Fable III. To punkt wypadowy, jest tu zbrojownia, centrum ulepszania broni, sklep i inne cuda, które można wybudować w zamian za zbierane w grze świecidełka. I jakby mogło być inaczej – one też sprawiają, że Bastion uzyska pełną moc i będzie można zadecydować o losach świata. Pod koniec gry czekają nas dwa wybory, które zaważą na zakończeniu. W zależności od kombinacji tych decyzji, zobaczymy jedno z czterech zakończeń. Choć tak naprawdę oznacza to po prostu kilka innych obrazków przed napisami końcowymi, co jest lekkim rozczarowaniem.

Wzorcowo jest za to zorganizowany rdzenny element każdego RPG – rozwój postaci. Każdym nowo wprowadzonym orężem trzeba chwilę się pobawić i dotrzeć z nim do końca poziomu. Dzięki temu jest czas i okazja, by zaznajomić się z każdą bronią. A jeżeli w tym czasie nie przypadnie nam do gustu, można ją potem wywalić i na zawsze o niej zapomnieć. Cały zebrany w trakcie gry dobytek przenosi

się do kolejnej rozgrywki, gdy wybierzemy opcję New Game Plus. Bastion warto przejść raz jeszcze, bo za pierwszym razem nie da się odblokować wszystkich ulepszeń i osiągnięć, a specjalne wyzwania (tutejsza horda, czy testy broni) są na zbyt niskim poziomie doświadczenia po prostu niewykonalne.

Całkiem oryginalnie

I grywalnie. Przejście gry za pierwszym razem zajmuje około osiem godzin, co jest wynikiem nader przyzwoitym. New Game Plus da się rozbić szybciej, a jeżeli ktoś myśli, że z ulepszonym sprzętem pójdzie jak po maśle, w growej świątyni można wezwać bożków, którzy sprawiają, że wrogowie staną się znacznie bardziej wymagający (wtedy też dostaniemy więcej XP). Pomimo niezbyt porywającej fabuły i braku kilku ostatecznych szlifów, bawiłem się świetnie. //Tadeg

OCENA **E.O/10**

Grafika 8/10 Dźwięk 9/10 Miód 8/10 Design 8/10

OSTATNI BASTION OKRESU OGÓRKOWEGO PADŁ

Śliczna oprawa A/V, świetny stosunek długości gry do ceny
Taka sobie fabuła, postać się wlecze



TO TY? Pan narrator to także jedna z postaci. Choć to raczej za dużo powiedziane – głównie stoi w miejscu i nic nie robi. Leń, a pierwszoplanową rolę dostał. To trzeba mieć farta.



MASZKARY z kosami, trujące rośliny – plugastwo do ukatrupienia w normie. Ciekawostka: niektóre rodzaje zwierzątek da się udomowić i mogą zamieszkać w Bastionie.

Obrońcy praw zwierząt będą protestować

Call of Duty: Black Ops – Annihilation

Konsola PS3/X360 Producent TREYARCH Wydawca ACTIVISION Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1 (16) Dozwolone od 18+



Tym razem nie będę oceniał dodatku do Black Ops za to czym nie jest, choć nadal czuję niesmak po zmarnowaniu pomysłu na Call of the Dead. Nie będę jednak marudził, gdyż nowy zestaw mapek prezentuje się ciekawiej niż poprzedni.

Choć zabrakło znanych nazwisk w obsadzie, to Shangri-La z pewnością zachwyci fanów strzelania do zombie. Mam wrażenie, że Treyarch zapatrzyli się na wakacyjny klimat polskiego Dead Island i wykorzystali kontrast przepięknej miejscówki oraz zgnitych przeciwników. Shangri-La zaskakuje ciepłymi kolorami, słicznymi wodospadami oraz nowymi typami zombie. Zdechłe małpy rządzą, podobnie jak sekretne przejścia, pułapki, czy przejażdżki kolejką w kopalni. Mapa jest mniejsza od Call of the Dead, ale przez to bardziej emocjonująca. Doskonała robota.

W podobnym tonie rozpiszę się także o Drive-In. Miejscówka nawiązuje swoim klimatem do Nuketown i jest prawdopodobnie najpiękniejszą mapką ze wszystkich dostępnych w Black Ops. W recenzji Escalation narzekałem, że silnik Call of Duty bardzo się zestarzał, ale świetne projekty ratują sytuację. Może i obszar nie jest duży, ale walki są tu bardzo zaciete. Przeciwnictwem Drive-In jest Silo, czyli olbrzymia baza wojskowa. Ciężko tu przeżyć lub utrzymać pozycję, bo kule nadlatują ze wszystkich stron. Przytłacza też liczba przejść i budynków. Mam wrażenie, że nieco przekombinowano z jej wielkością, bo bez pojazdów wydaje się po prostu zbyt duża. Z kolei Hazard pod względem rozmiaru i geometrii to tak naprawdę Cliffside z World at War, ale to w sumie dobrze. Zmieniono oczywiście elementy otoczenia, gdyż tym razem to pole golfowe, które pokochają snajperzy. Na koniec zostawiłem Hangar 18, w którym stoi majestatyczny SR-71 Blackbird. To idealna mapa dla bardzo



PRZEGNIŁA EMERYTURA Na szczęście nieumarłych czeka przymusowa emerytura w Modern Warfare 3. I dobrze, strzela się do nich świetnie, ale czas na przerwę.

dobrze zgranych zespołów. Opanowanie centralnego punktu zapewnia całkowitą dominację na Hangar 18, a doświadczony snajper znajdzie tu kilka doskonałych punktów dla siebie.

Wszystkie mapki oceniam bardzo pozytywnie. Spodobał mi się wakacyjny klimat Shangri-La i powrót do Stanów Zjednoczonych w Drive-In. Doceniam też ogrom pracy włożony w Silo, choć nie sądzę, by ta mapa zyskała wielką popularność. Miło też, że nagrodzono miłośników serii kilkoma smaczkami w Hangar 18. I tylko Hazard wydaje się nieco powtórką z rozrywki. Mimo wszystko wygląda na tyle dobrze, że można wybaczyć Treyarch wzorowanie się na World at War. Tym bardziej, że to najlepsze DLC do Black Ops. Nadal można sporo wymyślić w temacie multiplayerowych aren, trzymając się klasycznych założeń, a nie tworząc cudaczne eksperymenty jak w Brink. //Fax

OCENA **E.E** / 10

Grafika 8/10 Dźwięk 9/10 Miód 9/10 Design 9/10

BĘDZIE GDZIE STRZELAĆ DO CZASU MW3

Kolejna porcja wieloosobowego wygrzewu
Zestawy mapek powinny być tańsze



Ms. Splosion Man

Konsola X360(XBLA) Producent TWISTED PIXEL Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 (4) Cena 800 MSP

Po tym jak banda doktorków uwięziła 'Sposion Mana, na akcję ratunkową rusza pani 'Splosion Man. Druga część jest wyraźnie lepsza, przede wszystkim ma dużo bardziej zróżnicowane poziomy, więc możecie tyknąć nawet jeżeli jeszcze nie przedarliście się przez oryginał, bo Was znudził.

Teraz to naprawdę świetny platformer 2D. Nieraz zbierałem szczękę z podłogi na widok tego, co zaserwowali autorzy. Miliony laserów, kwasów, wystających kolców, rakiet i wszelkiej maści pułapek – wszystko to chce gracza uśmiercić i to nierzadko jednocześnie. Liczba pomysłów upchniętych w tej grze jest niesamowita, każdy z ponad 50 poziomów jest kapitalny, a checkpointy ustawiono w idealnych miejscach. Gdyby jednak frustracja osiągała niebezpiecznie wysoki poziom, z pomocą przychodzi opcja przeskoczenia do następnego punktu kontrolnego. Małe oszustwo, ale spokojnie, nikomu nie powiemy. Dla prawdziwych twardzieli jest tryb Hardcore (bez checkpointów) i Two Girls, One Controller. Na to nie porwałby się nawet Shepard – kierowanie dwoma postaciami naraz jednym kontrolerem? Zdecydowanie bezpieczniejsze dla psychiki jest rozegranie tego po prostu w kooperacji (zupełnie inne 50 poziomów niż dla jednego gracza), zarówno przez sieć, jak i na jednej konsoli. Chłopaki z Twisted Pixel mają też niezłe poczucie humoru – szczególnie końcówka to małe mistrzostwo świata. //Tadeg

9.1 / 10



The Fancy Pants Adventures

Konsola PS3(PSN)/X360(XBLA) Producent BRAD BORNE Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-4 Cena 800 MSP/36Zł

Fancy Pants Man nie słuchał bajek o Mario i stracił swoją siostrę, która została porwana przez piratów. Może i w The Fancy Pants Adventures nie ma zamków, księżniczek i hydraulików, ale zasady pozostały z grubsza te same. Skok to podstawowe narzędzie, służące zarówno do pokonywania przeszkód, jak i przeciwników w postaci pajaków, piratów i pingwinów. Miejscówki są różnorodne; Fancy Pants

Man zwiedzi między innymi lasy, jaskinie, góry i pustynie. Na pierwszy rzut oka można więc pomyśleć, że to klasyczna platformówka. Co ją wyróżnia? Na pewno grafika, która skojarzyła mi się z komiksami rysowanymi w szkolnych zeszytach na nudnych lekcjach fizyki. Oprawa jest bardzo prosta, ale nie można odmówić jej uroku. Fancy Pants Man narodził się we flashowych minigierkach, dlatego na XBLA i PSN trzeba było zachować jego oryginalny wizerunek. A skoro wspominałem o fizyce; bohater skacze w zwolnionym tempie, co pozwala na wygibasy w powietrzu i unikanie pułapek. Jego średni czas życia przedłuża również wślizg oraz umiejętność wspinania się po ścianach, której nie powstydziłby się Ryu. Szkoda tylko, że zabrakło mu prędkości, bo część poziomów żywcem skopiowano ze sztandarowej serii Segi, ale Fancy Pants Man nie miałby szans w biegu na 100 m z niebieskim jeżem. I dlatego produkcji Brad Borne bliżej do Super Meat Boy niż Sonic the Hedgehog.

TFPA zaskakuje również dodatkowymi trybami dla maksymalnie czterech graczy, którzy mogą współpracować lub rywalizować w dwuosobowych zespołach na jednej konsoli lub poprzez sieć. Warto zagrać, ale do pierwszej ligi Fancy Pants Man nie doskoczył.

//Fax

6.5 / 10



Backbreaker Vengeance

Konsola X360(XBLA) Producent NATURAL MOTION Premiera JUŻ JEST
Liczba Graczy 1-2 Cena 1200 MSP

To amerykański futbol, choć nie taki, jaki znacie z transmisji telewizyjnych, a z treningów, których w Polsce nie pokazuje żadna telewizja.

Zabawa sprowadza się tu bowiem do trzech trybów, w których albo należy przebić się z piłką przez zawodników drużyny przeciwnej, albo dorwać sportowca, który próbuje zdobyć punkt. Zapomnijcie o grze drużynowej, taktyce, karierze, czy transferach zawodników. Trzeba biec i wykazać się małą zręcznością. Wystarczy jednak dodać, że Vengeance działa na silniku Euphoria, który zdobył popularność dzięki Grand Theft Auto IV i Red Dead Redemption. Animacje postaci i detekcja kolizji są kluczowe w grach sportowych, a oglądanie zawodników w akcji wzbudza zachwyt. To naprawdę bardzo ładna gra.

Choć przez pierwszą godzinę biegałem bezbłędnie, to w końcu zostałem staranowany przez obrońców i leżąc na murawie zrozumiałem, że wszystko już zobaczyłem. Owszem, można grać we dwóch (na podzielonym ekranie i online), walczyć w rankingach, ale trzy minigierki to za mało, by zapłacić aż 1200 MSP. //Fax

5.8 / 10



Półmetek lata, nie chce się absolutnie nic, w świecie retrogrania też panuje sezon ogórkowy. Tym niemniej, jak zwykle Retro powraca w pełni sił. Poza standardowymi działami, w tym miesiącu na tapetę trafił temat tyleż kontrowersyjny, co na czasie – mowa oczywiście o wyczekiwanej latami premierze Duke Nukem Forever. Pomimo tego, że w redakcji przyjęliśmy powrót Księcia – delikatnie rzecz biorąc – umiarkowanie ciepło, postanowiłem dorzucić swoje trzy grosze. Zdaję sobie sprawę, że – paradoksalnie – robię w ten sposób tej nie najlepszej grze dodatkową reklamę, ale trudno. Nie sposób tematu przemilczeć. Pozostaje mi już tylko serdecznie zaprosić do lektury! //DrMax

RETRONEWSFLASH

POWRÓT KRÓLA (DO DOMU)

Świetna wiadomość dla fanów klasycznych, dwuwymiarowych mordobić – panie i panowie z Atlus ogłosili wszem i wobec, że King of Fighters XIII doczeka się wersji na konsole. Gwoli wyjaśnienia, gra szaleje już od niemal roku w japońskich salonach, ale dopiero w październiku wyląduje w czytnikach PS3 i X360. Na początku tylko w Japonii, ale pozostajemy dobrej myśli w temacie szybkiego debiutu na Starym Kontynencie.

GRY WOJENNE W DOBRYCH RĘKACH

W zależności od Waszego podejścia, następujący news może nie mieć z grami niemal nic wspólnego albo wszystko – i to na kilku poziomach. O czym ja właściwie bełkoczę? Otóż, Seth Gordon, reżyser szalenie ciepło przyjętego dokumentu The King of Kong został wstępnie zwerbowany do stworzenia remake'u Gier Wojennych – klasycznego filmu z lat osiemdziesiątych, w którym nastoletni hacker, grany przez Matthew Brodericka (dla co młodszymi – to ten plastus z amerykańskiej Godzilla) ratował ludzkość przed wybuchem trzeciej wojny światowej grając z superkomputerem w kółko i krzyżyk. W filmie nie brakowało nawiązań do naszego ulubionego hobby, wobec czego tym bardziej ciekawi nas jak do tematu podejdziesz po latach reżyser, który zna się na rzeczy.

DOKUMENTNIE NIEZALEŻNE

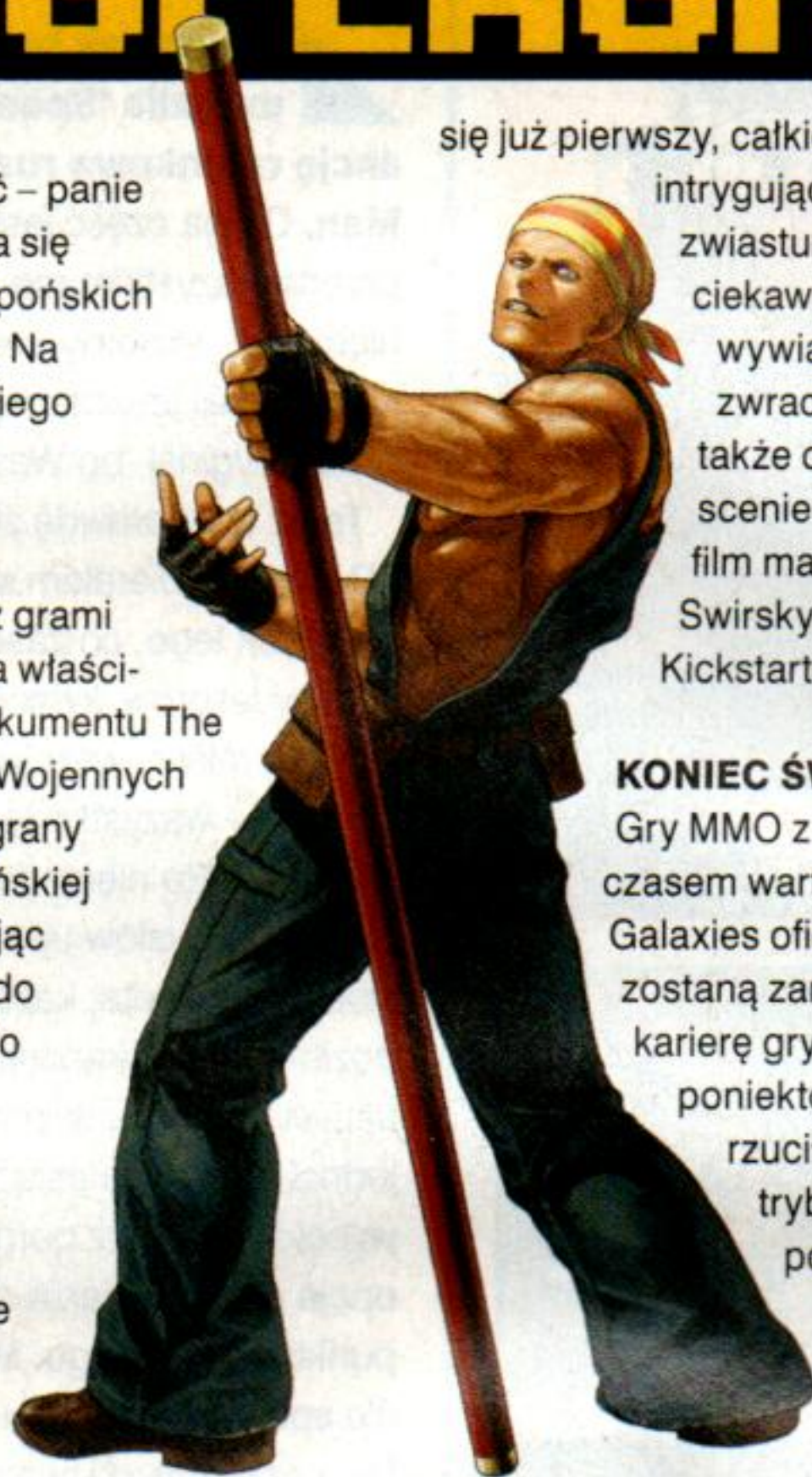
Kontynuując wątek filmowy – zapowiada się, że już niedługo dane nam będzie obejrzeć kolejny interesujący dokument o grach. Indie Game: The Movie ma być bardzo osobistą historią powstawania kilku niezależnych hitów, takich jak Super Meat Boy i Braid, ukazującą radość, trudności i dramaty, jakie przeżywają sypialniani programiści. W sieci pojawił

się już pierwszy, całkiem intrygujący zwiastun. Oprócz ciekawych wywiadów, zwraca uwagę

także oprawa dźwiękowa – muzykę do filmu skomponował znany na niezależnej scenie Jim Guthrie. Niestety, mimo że zdjęcia zasadniczo zostały zakończone, film ma jeszcze przed sobą kawałek drogi – jego autorzy, Lisanne Pajot i James Swirsky, zaapelowali niedawno o wsparcie finansowe za pośrednictwem serwisu Kickstarter.com.

KONIEC ŚWIATÓW

Gry MMO z dość oczywistych powodów rzadko goszczą na naszych łamach, ale czasem warto zrobić wyjątek – tyleż wiekowe, co budzące skrajne emocje Star Wars Galaxies oficjalnie kończy swój ośmioletni żywot. LucasArts ogłosiło, że serwery zostaną zamknięte 15 grudnia, z odpowiednią pompą, mającą uczcić i tak długą karierę gry i podziękować jej wiernym miłośnikom. Jak łatwo się domyślić, co poniektórzy fani nie podeszli do tej decyzji ze zrozumieniem. Tysiące graczy rzuciło się firmie do gardła z petycjami, prosząc o przeniesienie gry do trybu darmowego, zachowania wybranych jej elementów, czy po prostu pozwolenie fanom utrzymać ją samodzielnie, na prywatnych serwerach – znając podejście Lucasa do licencji Gwiezdnych Wojen, nie wydaje się to prawdopodobne. Niektórzy posunęli się nawet do gróźb wytoczenia procesu. Strach pomyśleć co będzie się działo, kiedy Blizzard za kilkanaście lat wyciągnie wtyczkę z WoWa.



GADŻET I INSPEKTOR

Lato, wakacje (jak dla kogo), słonko przygrzewa... Idealne warunki, żeby uwalić się w fotelu, wyciągnąć nogi, wrzucić na uszy słuchawki i odpłynąć w krainę muzycznych pejzaży – czy taki tam inny pretensjonalny tekst sobie wymyślicie. Z tego też powodu, w dzisiejszym wydaniu gadżetowego kącika rządzą ścieżki dźwiękowe z gier – ale, jako że nazwa zobowiązuje, nie w byle jakich wydaniach.



OD NADMIARU CISZY MORDA SIĘ CIESZY

Akira Yamaoka może i na dobre wyniósł się z okolic Silent Hill, ale na pocieszenie Konami postanowiło zaoferować fanom nieprzeciętną gratkę – mocarny zestaw, w skład którego wchodzi niemal cały dorobek nietuzinkowego muzyka stworzony na potrzeby równie nietuzinkowej serii horrorów. Na ośmiu płytach upchnięto ścieżki dźwiękowe z wszystkich części (z wyjątkiem Play Novel na GBA, która nigdy nie opuściła granic Japonii): SH, SH2, SH3, SH4: The Room, SH: Origins,



SH: Homecoming, SH: Shattered Memories i SH: Arcade. Do tego dodano jeszcze płytę z utworami bonusowymi i DVD z podkładem video. A wszystko to w gustownym, opasłym, czarnym boksie i z przepięknymi ilustracjami wewnątrz. Wiem, że co bardziej zaślinieni z Was czekają już na złe wieści. Nie rozczaruję Was – zestaw ukazał się jak na razie tylko w Japonii, i co prawda można dorwać go także u nas, ale za cenę „zaledwie” niecałych 900 złotych. A to i tak okazja – u brytyjskich importerów zestaw osiąga absurdalne ceny rzędu 300 funtów. No cóż, nikt nie mówił, że bycie horrorowym snobem będzie tanie.



HONOR KOLEKCJONERA

Od horroru psychologicznego przejdźmy do koszmarów wojny. EA najwyraźniej zamyka pewien rozdział w historii swojej militarnej sagi, a żeby uczcić ten fakt wydało Medal of Honor Soundtrack Collection. Podobnie jak w kolekcji SH, także i tutaj zamieszczono osiem płytek po brzegi wypchanych muzyką ze wszystkich gier z serii – zaczynając od ginących w pomroce dzieł tytułowych na PS One, poprzez najśłynniejsze Allied Assault, aż po najnowszą odsłonę z ubiegłego roku. Nie

są to może kompozycje tak unikalne jak twórczość pana Yamaoki, ale Michael Giacchino, Christopher YOUNG i Ramin Djawadi także nie mają się czego wstydzić. A słuchając ich patetycznych instrumentalizacji można dodatkowo umilić sobie czas, przeglądając ponad 40-stronicową książeczkę ze wstępem niejakiego Stevena Spielberga (to ponoć jakiś awangardowy reżyser, kojarzycie może?). No i w przeciwieństwie do boksów SH, kolekcja MoH to snobizm na każdą kieszeń – jeśli się postaracie, wyrwiecie ją poniżej trzystu złotych. O ile się pospieszycie, bo – jak to zwykle bywa z tego typu wydawnictwami – nakład jest mocno ograniczony.



FANTAZJE DLA BURŻUJÓW

Jakiś czas temu zdałem sobie sprawę, że fani JRPG w ogóle, a Final Fantasy w szczególności, nie są w Retroplusie przesadnie rozpieszczani. Niniejszym postaram się przynajmniej częściowo wynagrodzić im posuchę w temacie spiczastowłosych bishonenów i przedstawić kilka smakowitych kąsków do kolekcji

prawdziwego finalofila. FF zawsze słynęły z przebogatej, długich instrumentalnych ścieżek dźwiękowych, nie powinno więc nikogo dziwić, że w Kraju Kwitnącej Wiśni premierze każdej z gier towarzyszy co najmniej kilka wersji soundtracku. Ot, żeby nie być gołosłownym – każda

część od FFXII włącznie doczekała się przepięknie wydanej, czteropłytkowej ścieżki dźwiękowej. Tylko poboczne tytuły, w rodzaju Dirge of Cerberus czy FF Tactics, musiały zadowolić się „zaledwie” dwupłytkowymi wersjami. Najbardziej przy wszystkich uderza jakoś wydania – gustowna lakierowana tektura to minimum, a co bardziej „ekskluzywne” i „limitowane” wersje przyjmują formę wielkich, kunsztownie ilustrowanych boxsetów, bardziej przypominających miniaturowe dzieła sztuki niż opakowania na cedeki. Na koniec, tradycyjnie, dwie wiadomości – dobra i zła. Ta pierwsza – jako, że finalowy fandom u nas prężny, sporo z tych rarytasów można dostać w kraju Piastów. Ta druga – tak, zgadliście, ceny wahają się od lekko przegiętych do „chyba sobie jaja robicie”. Ot, dla przykładu, czteropłytkowy soundtrack z FFX możecie postawić sobie na półce już za niespełna 150 złotych, podobne wydanie dla FFXII wyniesie Was już bliżej trzech stówek, a taki choćby Final Fantasy XI Premium Box (siedem płytek) zaimportujecie za równowartość jedynych dwóch tysięcy polskich złotych. To co, kto tu NAPRAWDĘ kocha Square? ■





COLECOVISION

Kontynuując rozpoczętą w czerwcowym numerze opowieść z Dzikiego Zachodu lat osiemdziesiątych, dziś zajmiemy się kolejnym z pretendentów do tronu, okupowanego w pierwszej połowie owej dekady przez niezniszczalne Atari

Nie było jakim, bo był to – obok Intellivision – jedyny system, który był w stanie w ogóle nawiązać z owym „dominatorem” walkę. Panie i panowie, przedstawiam Wam drugą z „wizji” złotej ery gier video – ColecoVision.

PÓŹNY START

1982 był rokiem obfitującym w wydarzenia okologiczne, a jednym z nich było z pewnością wkroczenie na arenę bitwy konsol kolejnego zawodnika – ColecoVision.



COLECOGRY

Donkey Kong – pierwsza, dołączana do konsoli gra i najlepszy systemseller, jaki mogli sobie w Coleco wymarzyć. O samej grze nie ma co mówić – klasyk. A wersja na CV była w swoim czasie najbliższą automatowemu oryginałowi.

Venture – labiryntówka z prostą grafiką i mocno szkrzanym sterowaniem. Za to oprawa dźwiękowa budziła uzasadnione uznanie – każda z kilkunastu komnat w grze miała swój własny motyw muzyczny. W porównaniu do tego, co zazwyczaj oferowało Atari 2600, to była istna orgia multimedialna.

Turbo – wyścigówka, wyróżniająca się zwłaszcza oprawą graficzną. W przeciwieństwie do prostego tła zastosowanego choćby w Pole Position, w Turbo mijaliśmy prawdziwe budynki, drzewa i inne obiekty. I to w czasach, kiedy scrolling był jeszcze nowinką techniczną.

Antarctic Adventure – kolejna gra wyścigowa, tym razem wrzucająca gracza w pierze pocieszonego pingwina pędzącego na złamanie karku po tafli lodu. Śliczna grafika, całkiem płynna animacja i porcja niezobowiązującej zabawy.

Burgertime – jeszcze jedna gra z licznej na ColecoVision biblioteki automatowych konwersji. I po raz kolejny, doskonała. Grafika, dźwięk, grywalność – wszystko odtworzone z niebywałą pieczołowitością. Niektórzy uznali ją nawet za lepszą niż oryginał z salonów. A w tamtych czasach to naprawdę było COŚ.

Gateway to Apshai – odpowiednik AD&D z Intellivision. Już nie tak innowacyjny jak jego starszy brat, ale wciąż imponujący. Rozbudowany i dopracowany proto-RPG. Tylko uboga grafika zaniżała poziom, ustanawiając prawidłowość, która prześladowała gatunek po dziś dzień.



Mimo, że matczyzna firma urządzenia, Coleco, była totalnym nowicjuszem w branży gier (jeśli ktoś ciekaw – nazwa stanowi skrót od Connecticut Leather Company, gdyż wcześniej zajmowali się produkcją skóry do butów), konsola szybko zyskała sobie sporą popularność. Podobnie jak Intellivision, konsola Coleco była jak na swoje czasy potężnym kawalkiem sprzętu, a dodatkowym atutem była dołączana do każdego egzemplarza gra – Donkey Kong. Dzięki temu, w ciągu kilku miesięcy udało się upłynnić ponad pół miliona sztuk, a w niespełna rok od premiery dobito do okrągłego miliona. Wciąż nie był to wynik mogący spędzić sen z powiek szefom Atari, bo 2600-tka trzymała się mocno na pierwszym miejscu, ale Coleco skutecznie odebrało klientów choćby niespecjalnie udanej Atari 5200.

W POGONI ZA PELETONEM

Nie tak dawno, omawiając w tym miejscu Intellivision autorstwa Mattel, nie mogłem przeboleć jak tragicznie rozwiązano w tamtej konsoli sterowanie. Niewiele lepiej wyglądało to w przypadku ColecoVision, z tym drobnym wyjątkiem, że zamiast groteskowego dysku pokuszono się o bardziej standardową gałkę – niestety, również sztywną i niewygodną. Wielu z Was może dziwić ten ośli upór z jakim producenci konsol próbowali wówczas na siłę wprowadzać swoje poronione innowacje, ale pamiętajcie – były to dawno temu, jeszcze przed wprowadzeniem przez Nintendo nieśmiertelnego standardu kontrolera, kiedy każdy mógł łudzić się, że to właśnie jego pomysł jest najlepszy. Inna sprawa, że przypomina to dzisiejsze czasy w nieco większym stopniu, niż wielu chciałoby przyznać. Zazwyczaj jednak te pomysły nie były dobre, co wydatnie przekładało się na wyniki sprzedaży, koniec końców zmuszając producenta do zmodyfikowania oryginalnego projektu kontrolera w późniejszych modelach konsoli.

W niedługim czasie ColecoVision otrzymało także swój zestaw akcesoriów. Większość z nich była raczej stereotypowa, ale może to i dobrze, bo eksperymentowanie niespecjalnie firmie wychodziło – była m.in. kierownica, bardziej standardowy joystick, a nawet idiotyczny i niewygodny TrackBall. Wszystko jednak błędnie przy wydanym jeszcze w 1982 roku rozszerzeniu, które umożliwiała odpalanie na konsoli Coleco gier z... Atari 2600! Wyobrażacie sobie podobną sytuację w dzisiejszych czasach? Gdyby np. Microsoft chciał wypuścić przystawkę pozwalającą odpalać na Xbokse 360 gry z PS3, adwokaci Sony dosłownie zagryźliby ich zanim pierwszy egzemplarz zszedłby z taśmy produkcyjnej. Oczywiście Atari rzuciło do boju swych najlepszych prawników, ale fama poszła w świat, a Coleco odnotowało za sprawą cudownego urządzenia pokazy



wzrost sprzedaży. Żeby było śmieszniej, w planach było też wydanie kolejnego podzespołu, umożliwiającego uruchamianie gier z Intellivision. Czego jak czego, ale tupetu im nie brakowało.

Nawet pomijając tak dzikie manewry, ColecoVision nie miała specjalnie czego wstydzić się w kwestii dostępnych na nią tytułów. W przeciwieństwie do Mattela, który na swojej maszynie oferował w dużej części te same gry co Atari, tylko w lepszej oprawie graficznej (plus niewygodny kontroler i niebranie pod uwagę faktu, że A2600 zdążyła w międzyczasie okrzepnąć na rynku i przyzwyczaić do siebie klientów), Coleco podjęło trzeźwą decyzję i szybko zaczęło licencjonować akurat te gry, których na Atarynce nie było. Na owoce owej przemysłowej polityki nie trzeba było długo czekać – konsola szybko doczekała się okazałej biblioteki i stałego wsparcia ze strony późniejszych tytanów branży, z Segą i Konami na czele. Właściwie jedyną piętą achillesową systemu był niedobór tytułów na wyłączność – niemal wszystkie gry na

ColecoVision były konwersjami z salonów gier, zaś tytuły przygotowane specjalnie z myślą o „młodej-gniewnej” konsoli można policzyć na palcach jednej ręki.

OSTATNI NA MECIE

Przez ponad rok ColecoVision w całkiem udany sposób podgryzało zarówno Atari, jak i Mattel, a kto wie czy w końcu nie udałoby im się wysiadać tych drugich z ich pozycji na rynku. Gdybać nikt nie broni, ale najważniejsze są twarde fakty, a te okazały się bezlitosne dla wszystkich biorących udział w wyścigu. W 1983 roku przesycony amerykański rynek dotknął olbrzymi krach, po którym żaden z ówczesnych gigantów nie zdołał już się podnieść i odzyskać dawnej świetności. Największymi przegranymi okazały się młode wilki z Coleco. Polegli z kretesem nie mając innych źródeł dochodu, ani alternatywnego rynku, którego mogli się złapać i przeczekać burzę. W 1984 roku ColecoVision zniknęła z taśm produkcyjnych, a niespełna rok później jej matczyzna firma porzuciła rynek gier. ■



999zł 888zł

Konsola + kupon 50zł + kabel HDMI

SklepGekon.F1

WROCLAW ul.Drobnera 36

KRAKOW ul.Wrocella 6

tel.WRO 713742617

tel.KRK 784779518



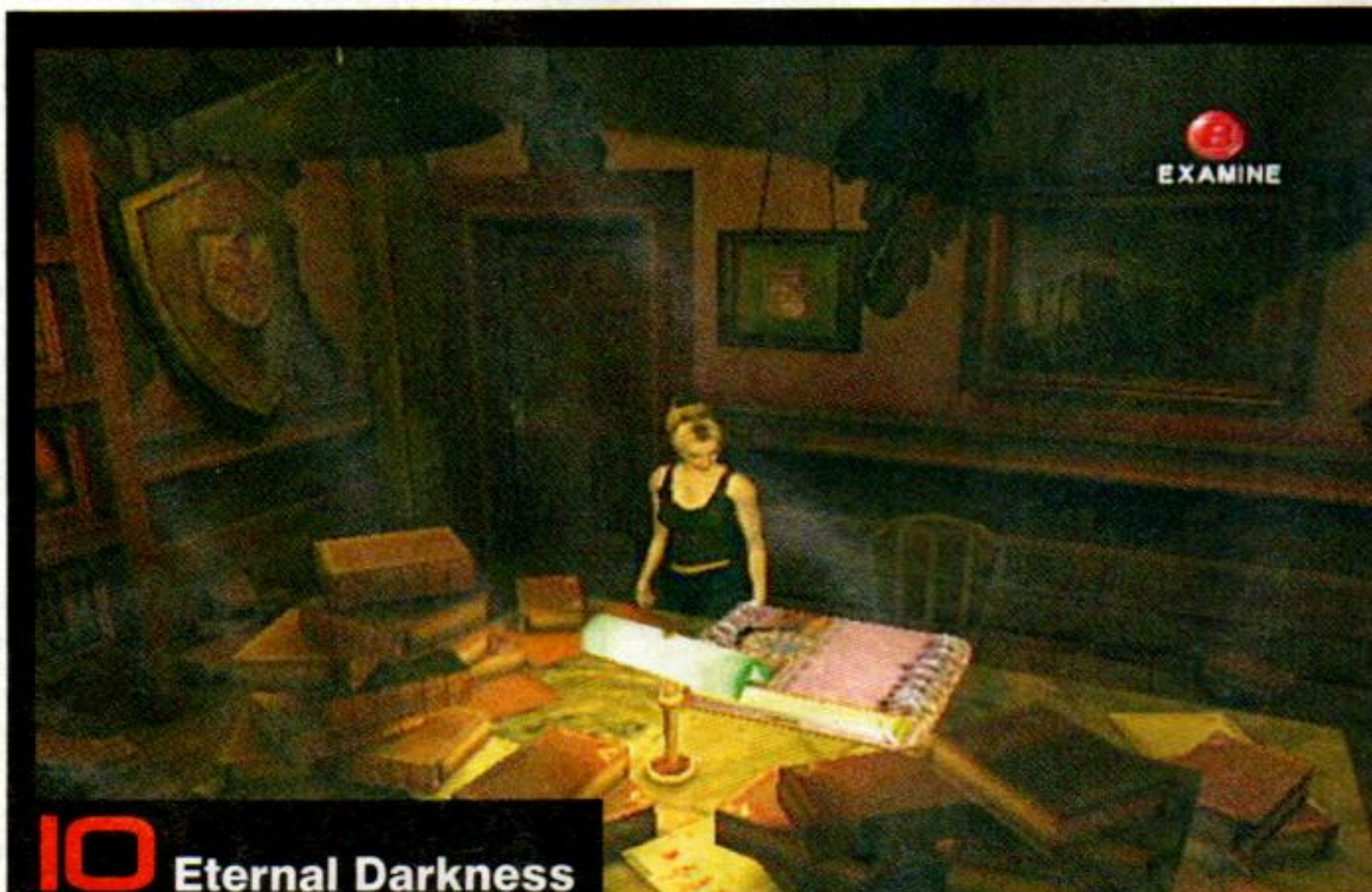
- sprzedaż/wymiana gier
- regeneracja płyt
- serwis konsol



TOP 10

CZYLI DZIESIĘĆ KLASYCZNYCH GIER, KTÓRE ZASŁUGUJĄ NA GRAFICZNY LIFTING W HD

Remake'i, edycje specjalne, odświeżone i rocznicowe, kolekcje HD... Świątek gier ostatnimi czasy oszalał na punkcie przypominania nam co bardziej udanych tytułów w odpicowanych, unowocześnionych wersjach. Jeśli dodać do tego kontynuacje klasycznych serii powracających w większej (Mortal Kombat) lub mniejszej (Duke Nukem) chwale, wychodzi że rynek zafiksował nam się na swoich przeszłych dokonaniach – klasyczny objaw kryzysu wieku średniego. Tym niemniej, dopóki oprócz tego wciąż ukazują się nowe, ciekawe gry, nie powinno nam to specjalnie przeszkadzać. Dziś zastanowimy się, jakie klasyki powinny doczekać się kuracji odmładzającej. Nie chodzi o kontynuacje, bo tymi już niegdyś zajmowaliśmy się w tym miejscu, tylko o tytuły, które pomimo upływu lat nadal byłyby w stanie obronić się w dzisiejszych czasach – gdyby tylko przefasonować im oprawę audio/video. Wielu powiedziałoby, że takie połykanie własnego ogona na dłuższą metę nie ma sensu – może to i prawda. Tym niemniej, rynek jest na tyle duży, że powroty do przeszłości nijak nie przeszkadzają w tworzeniu nowych produkcji, zwłaszcza że remake'i często zwiastują całkiem nowe odsłony klasycznych serii, jak ostatnio zweryfikować mogli chociażby fani Sly Coopera. Przed Wami dziesięć osobistych propozycji gier, które zasługują na drugą szansę na wybiegu.



10 Eternal Darkness

Jeden z najlepszych i najbardziej w swoim czasie niedocenionych tytułów na GameCube, jak mało który zasługuje, aby przypomnieć go współczesnym graczom. Oryginalne podejście do skostniałego już wówczas gatunku survival horroru i całkiem niezły scenariusz sprawdziłyby się dziś świetnie, tylko niekoniecznie na familijnej konsoli Nintendo. Grafika nie postarzała się jeszcze jakoś tragicznie, wobec czego wystarczyłoby parę kosmetycznych poprawek, żeby rzucić ją za niewygodną cenę na PSN i XBLA. Mając w pamięci to w jak udany sposób gra robiła nas w konia symulując błędy zapisu danych i tym podobne patenty burzące czwartą ścianę, można by pokusić się o dodanie kilku specjalnie dla danej platformy. Który użytkownik PS3 nie dostałby palpitacji serca, gdyby nagle ujrzał komunikat o błędzie 80710D36 lub innej awarii PSN?



09 Little Big Adventure 1 i 2

Dwie części LBA są nieodłączną częścią historii gier przygodowych. Unikalny klimat i rewelacyjna jak na swoje czasy grafika zdobyły serca sporej rzeszy fanów, a gdyby tylko dostosować oprawę do dzisiejszych standardów, udałoby się to także dziś. No tak, tyle że łatwo powiedzieć, trudniej zrobić – od strony graficznej grę trzeba by właściwie stworzyć od nowa, bo prościutkie trójwymiarowe bryły odrzuciłyby graczy co bardziej rozpieszczonych cukierkami w stylu Uncharted. Poza tym, śledząc w jakich bólach przychodzi na świat Beyond Good & Evil 2, wypada smutno skonstatować, że bajkowe klimaty w wydaniu europejskim nie są dziś w modzie. Z tych i pewnie jeszcze kilku innych powodów, powrót Twinsena z emerytury jest szalenie mało prawdopodobny. A szkoda, bo takich gier zwyczajnie już się nie robi.



08 Shadow Man

O, to dopiero zapomniana perleńka – mroczna, dojrzała platformówka z elementami strzelanki. Ci z Was, którzy pamiętają jeszcze owłosionego inaczej Michaela LeRoi z maską Voodoo wrośniętą w klatkę z pewnością zgodzą się, że bohater z takim potencjałem zasługuje na jeszcze jedną szansę. Co prawda lukę w kategorii komiksowych antybohaterów zdejmuje się w tej chwili wypełniać niejaki Jackie Estacado, ale kto powiedział, że nie wystarczy w niej miejsca dla dwóch. Jedyne problem w tym, że pierwszy Ciemniak ukazał się jeszcze na N64, skutkiem czego wygląda dziś niczym tekturowa wycinanka, więc graficy musieliby zasadniczo zbudować wszystko jeszcze raz. Z kolei druga część, wydana już na PS2, łatwiej poddałaby się zabiegom odmładzającym, tyle tylko, że była znacznie słabsza od swego poprzednika. Dlatego też nie wstrzymywałbym oddechu, choć bardzo chciałbym się w tej kwestii mylić. Tym niemniej, podtrzymuję tezę, że prędzej doczekamy się po prostu Shadow Mana 3.

07 Killer Instinct

Pogodziłem się już, i Wy zapewne też powinniście, z faktem, że stare Rare już nie wróci. Biorąc zaś pod uwagę kierunek obrany obecnie przez Microsoft, na

pełnoprawną kontynuację SNESowej bijatki możemy liczyć gdzieś tak w okolicach 2018 roku (optymistycznie rzecz biorąc). Cóż jednak stoi na przeszkodzie, by wzmocnić bibliotekę exclusive'ów na XBLA zremasterowaną wersją pierwszej lub drugiej części Killer Instinct? Przy nieustającej szarży pod sztandarem Kinect, pozwoliłoby to przynajmniej w małej części zaspokoić zapotrzebowanie na bardziej standardowe produkty. Do przyszłorocznego Summer of Arcade pasowałoby jak ulał.



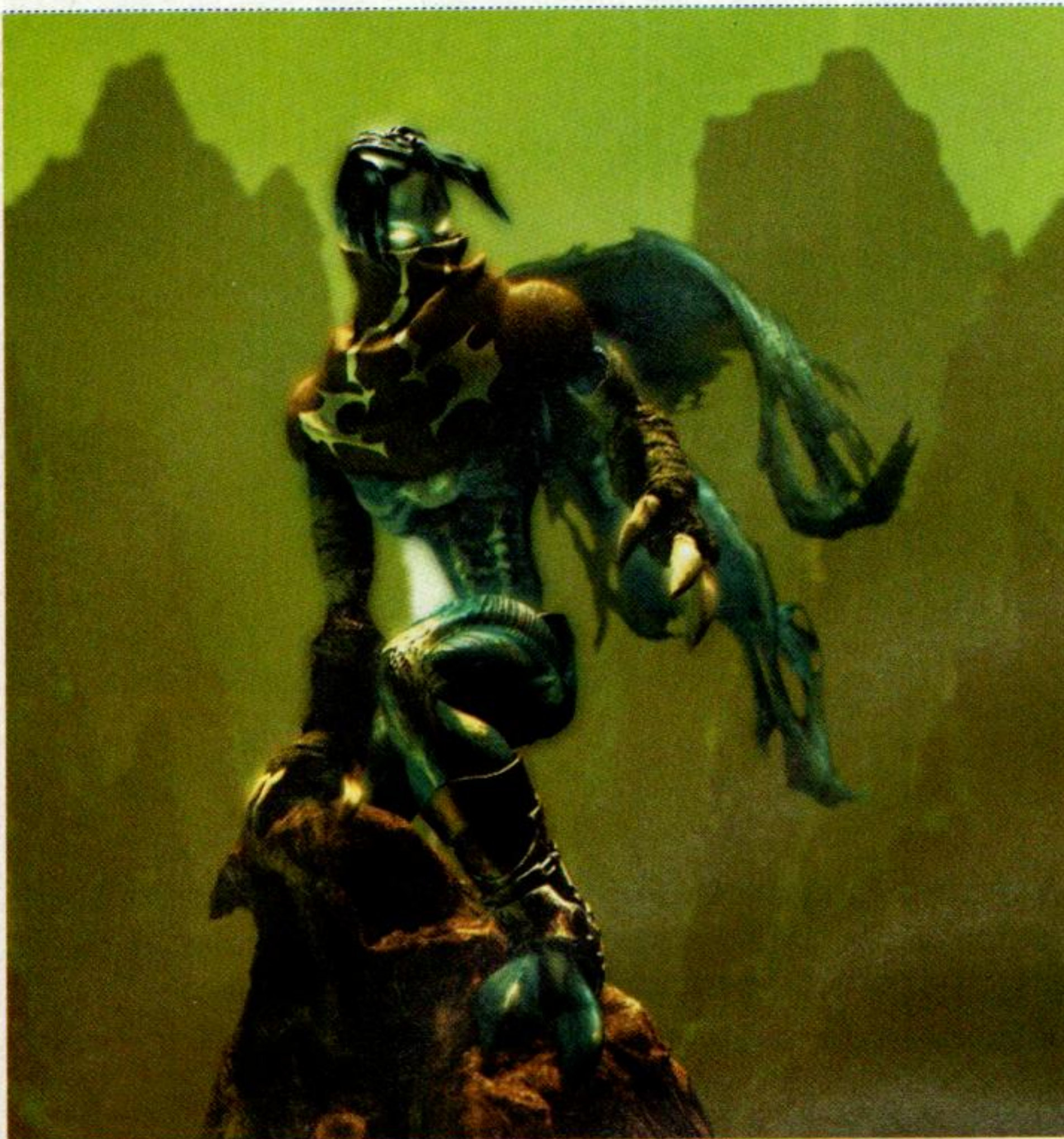
06 Maniac Mansion

Specjalne edycje Małpiej Wyspy udowodniły, że istnieje popyt na klasyczne gry przygodowe w odświeżonych oprawach. Aż dziw, że LucasArts jeszcze nie sięgnęli głębiej do swej przepastnej szuflady z klasykami point'n'click. Maniac Mansion, gra w której po raz pierwszy zastosowano legendarny interfejs SCUMM, nadaje się do tego najlepiej z kilku powodów: przede wszystkim, to jedna z najstarszych produkcji Rona Gilberta i spółki, która mocno postarzała się graficznie, ale np. fabularnie już niespecjalnie. Ron wspominał nie tak dawno, że bardzo chętnie wzięby udział w przygotowaniu takowego remake'a. W końcu, po ostatnie, gdyby gra spotkała się z ciepłym przyjęciem, możnaby to samo z sequelem – Day of the Tentacle.



05 System Shock 2

BioShock BioShockiem, ale szkoda by było, gdyby jego wielki pierwowzór zaginął w pomroce dziejów. Po prawdzie, kiedyś zapewne doczekamy się SS3, bo to wciąż zbyt mocna marka (na pewno bardziej znana niż chociażby X-Com), ale póki co zadowolilibym się remake'iem pierwszej lub – może nawet lepiej – drugiej części. Klimat cybernetycznego horroru sprawdziłby się dzisiaj równie dobrze co kilkanaście lat temu, gdyby tylko dodać postaciom trochę wielokątów i obłożyć wszystko teksturami w wysokiej rozdzielczości. I żeby było jasne, zdaję sobie sprawę, że fani już kilka lat temu wzięli sprawę w swoje ręce i przygotowali własne, upiększające mody, ale to jednak jeszcze nie to. A poza tym, ewentualny remake pozwoliłby graczom stricte konsolowym zapoznać się z urokami Shodan.



04 Legacy of Kain

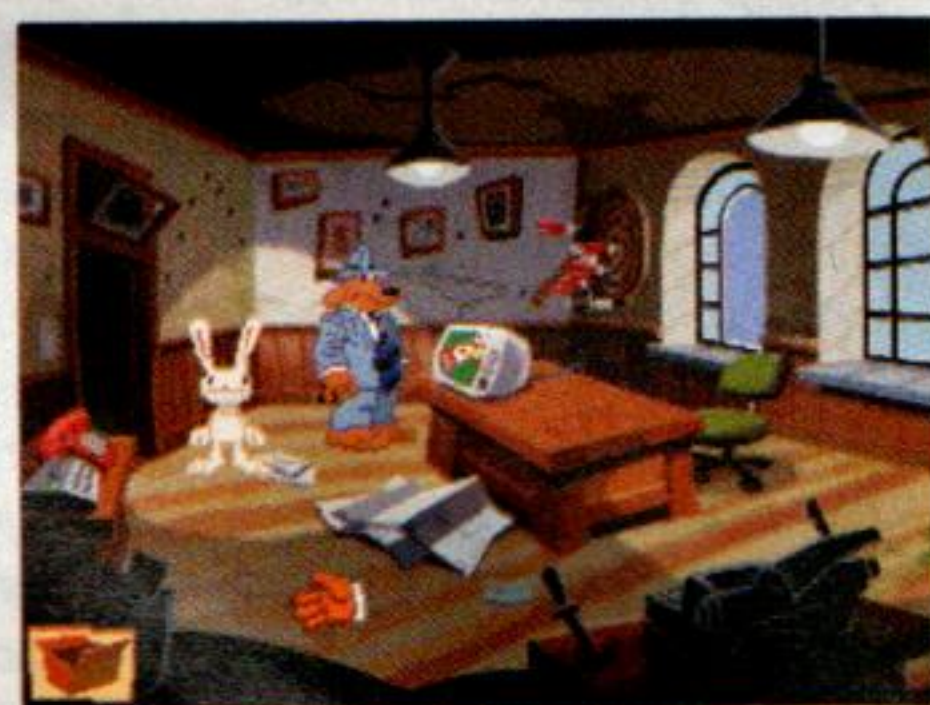
Dobra, rozumiem, że Crystal Dynamics zajęci są w tej chwili restartowaniem przygód Lary Croft i ewentualna kontynuacja Soul Reavera musi poczekać na swoją kolej. Ale cóż w takim razie stoi na przeszkodzie, by zlecić jakimś rzetelnym wyrobnikom przygotowanie ulepszonych wersji wcześniejszych gier z serii? Opuścić już narysowaną od nowa pierwszą część, z Kainem w roli głównej (choć osobiście zapiałbym z zachwytem), ale oba Soul Reavery to wymarzony materiał do kuracji odmładzającej. Nowy, odświeżony Raziel przemierzający odrestaurowane Nosgoth nie tylko przypominałby staruchom trzymającym PS-jedynki w szafach piękne czasy młodości, ale mógłby pokazać co młodszym graczom jak to się drzewiej robiło. Wampiryczne klimaty dziś w cenie, więc odzew mógłby pozytywnie zaskoczyć samych twórców i jednocześnie zachęcić ich do wzięcia się za trzecią część. Scenariusz może i mało prawdopodobny, ale jakże urokliwy. Za to odświeżanie Blood Omen II mogą sobie darować, bo akurat ten tytuł wyszedł im nie najlepiej. No i ostatnia prośba – żadnego błyszczenia w świetle dnia.



03 Super Metroid

Biorąc pod uwagę lubość z jaką Nintendo przerabia po raz następnym cały swój katalog gier, aż dziw bierze, że jeszcze nie wpadli na ten pomysł – bierzemy którąkolwiek z dwuwymiarowych przygód Samus, ze specjalnym wskazaniem najlepszego Super Metroida, i zaprzęgamy stado rysowników do nabazgrania od nowa oprawy graficznej. Albo, jeśli w Ninty nie zostało się już dość grafików 2D, zawsze

można uśmiechnąć się do fachowców z Vanillaware – tylko wyobraźcie sobie co twórcy Muramasy mogliby zdziałać w temacie płaskiego, ręcznie rysowanego Metroida. Zresztą, co mi tam, ślubuję uroczystie, że jeśli Reggie i spółka zapowiedzą taką grę, z miejsca pobiegę preorderować Wii U.



02 Sam & Max Hit the Road

Ze wszystkich klasycznych przygódówek z lat dziewięćdziesiątych, to właśnie

przygody pary aspołecznych futrzaków najchętniej zobaczyłbym w odpicowanej oprawie. Nie żeby uroczą piksełozą postarzała się jakoś strasznie, ale gdyby przerysować ją w HD też nikt by się obraził. Absurdalny humor sprawdziłby się dziś równie dobrze jak dwie dekady temu, a gdyby jeszcze udało się zaangażować do projektu Steve'a Purcella, twórcę postaci oraz głównego rysownika i animatora oryginału, rezultat mógłby przerosnąć najśmielsze oczekiwania. Za sprawą sympatycznych (choć nie tak dobrych jak Hit the Road) przygódówek autorstwa Telltale Games, Sam i Max wciąż są całkiem popularnymi postaciami, więc projekt miałby wszelkie szanse powodzenia.



TEGO SIĘ DOCZEKAMY

Halo: Combat Evolved Anniversary

– oryginalny Master Chief powraca w wypolerowanym na polysk pancerzu i z kilkoma niekoniecznie pożądanymi dodatkami, z (opcjonalną na szczęście) obsługą Kinect na czele.

Silent Hill HD Collection – mało co zasługuje na reedycję w HD jak niezapomniana, druga część Cichego Wzgórza, nawet jeśli pogłoski o nagrywaniu od nowa wszystkich dialogów mogą niepokoić co większych fanów. No i mimo wszystko szkoda, że nie pokuszono się dodać do kolekcji pierwszej części.

Metal Gear Solid HD Collection

– sytuacja nieco podobna jak w powyższym przypadku. Dla fanów to z pewnością gratka, tym większa, że po raz pierwszy seria zawita na X360, aczkolwiek pominięcie pierwszego MGS w wersji Twin Snakes wydaje się niezrozumiałe. Kojima wyraźnie musi nie lubić tej wersji.

Zone of the Enders HD Collection

– Konami szaleje z wznowieniami swoich klasyków, siłą rozpędu zapowiadając także powrót „tej drugiej serii Hideo Kojimy”. Wszystko fajnie, tyle że pierwsza część nie zestarzała się najładniej.

Duke Nukem 3D Reloaded

– świetna wiadomość dla fanów Księcia, których nie powalił na łopatki DNF (czyli większości). Remake DN3D to właściwie fanowska produkcja, powstająca jednak z błogosławieństwem Gearbox, przy użyciu Unreal Engine 3 i z udziałem niezastąpionego Jona St. Johna. Jak dla mnie bomba.

Ico & Shadow of the Colossus Collection

– czekamy, czekamy i wygląda na to, że wkrótce się doczekamy. Co tu dużo gadać, dwa przepiękne klasyki z PS2 w nieskalanej piksełozą oprawie. Dawać to już!

Odin Sphere & Muramasa – co prawda na razie nikt oficjalnie nie potwierdził tej informacji, ale „pewne źródła” coraz częściej przebąkują o przygotowywanych wersjach HD prześlizgniętych, ręcznie rysowanych gier Vanillaware. Wydane dotychczas tylko na PS2 i Wii tytuły miałyby wylądować na PSN. Trzymamy kciuki.

Resident Evil Revival Collection

HD – zdziwiłbym się gdyby Capcom nie zanurkował do swej biblioteki klasyków. W końcu jest to jedna z wielu dziedzin, w których można uznać ich za pionierów. Wystarczy przypomnieć sobie remake RE na GameCube. Odpicowane w HD Resident Evil 4 i RE Code Veronica zaatakują PSN i XBLA jesienią.



01 Mortal Kombat 2

Nie zrozumcie mnie źle – najnowszy Mortal to świetna gra i zarazem smaczna pożywka dla weteranów smoczey serii. Tym niemniej, chorzy na nostalgię kombatanci z pewnością nie pogardziliby odpicowaną wersją najcieplej wspomínanej drugiej części. Jasne, obiecano nam Arcade Collection z pierwszymi trzema grami, ale to jeszcze nie to. Wyobraźcie sobie stare, dobre, w pełni dwuwymiarowe MKII z digitalizowaną grafiką dopieszczoną do wysokiej rozdzielczości i z płynniejszą animacją. Oczywiście wiązałoby się to ze sporym wysiłkiem i niemałymi kosztami – żeby osiągnąć najlepszy efekt całą grafikę trzeba by po prostu stworzyć od zera, włącznie z sesjami nagraniowymi dla wszystkich zawodników. Dlatego też nawet nie próbuję postulować odpicowania w ten sposób MK Trilogii – przy tylu postaciach koszty byłyby prawdopodobnie nieproporcjonalne do możliwych zysków. Ale w przypadku MKII efekt mógłby ów trud wynagrodzić. Dalej, Ed, nie daj się prosić. Możesz nawet później dosprzedać nam przez dwa lata DLC z dodatkowymi fatalami i postaciami, biorę wszystkie w ciemno!





MARTINEZ SYPIE

CZY LEPIEJ PO WIERZCHU, CZY RACZEJ DO GŁĘBI?

Moje zapiski w tym miejscu mają z założenia sięgać paręnaście lat w tył, na tyle dawno, że współczesny nastoletni gracz pamięta z tamtych czasów najwyżej smak Bobo-Fruta, ale nie aż tak dawno, żeby popaść w absurd badania wykopalisk. Chodzi o okres złotych lat gier komputerowych, umownie gdzieś między rokiem 1985 a 1995, kiedy gry już były komercyjnym produktem i tworzyły niemały rynek elektronicznej rozrywki, ale jeszcze pozostawały w niszy dostępnej nielicznym.

Do 1994 roku wolno było wszystko, bo prawo autorskie nie chroniło programów komputerowych. Wówczas w redakcji, która normalnie tak jak wszyscy zaopatrywała się w soft na giełdzie, reliktem były pojedyncze okazy oryginałów. Albo cudem ściągnięte z zagranicy, albo też wypłakane od wydawcy jako egzemplarz okazowy. Ceny, o ile pamiętam, były takie jak teraz – czterdzieści coś dolarów za pudełko. Ale jakie pudełko! Dyskietki były tam tylko dodatkiem, za daniem główne służyła pokaźna instrukcja, zwykle jakaś druga książka, do tego plansze, mapy, schematy, plakaty, niekiedy nawet gadżety. Pojedyncze oryginały, które mieliśmy wtedy u siebie, otoczone były nabożną czcią i pieczołowicie przeglądane na miejscu, bo nie dawałem ich wynosić z redakcji. Mieliśmy na przykład Aces of the Deep i Willy'ego Beamisha przysłane przez moich przyjaciół Piotrką i ś.p. Darka Łukaszuków z Dynamix z Oregonu. Był King's Quest i Space Quest, nie powiem które części, przysłane przez Samanthę Flint z Sierry. Pamiętam też bardzo dobrze Railroad Tycoona sprezentowanego przez MicroProse. Z dzisiejszego punktu widzenia były to małe arcydzieła, które tworzyły całość z grą zawartą na dyskietkach.

Dzisiaj już gier tak się nie wydaje, bo szkoda papieru, bo gracz płaci za gameplay, bo gry są i muszą być proste. Bo każda ma zwroty i to spore, więc szkoda inwestować w opakowanie więcej niż to konieczne. Ale jest też coś więcej: rzadko kiedy współczesne gry są kompletnym studium jakiejś dziedziny, jak wspomniany symulator okrętu podwodnego, czy strategia ekonomiczna dotycząca zarządzania kolejami żelaznymi. Nic w tym złego, że gracze lubią strzelać do obcych, kopać piłkę, czy jeździć w kółko po torze z automatyczną skrzynią biegów. Takie gry szybko się kupuje, krótko w nie gra i zwykle szybko zapomina, bo traktują temat po wierzchu. Ktoś (jakiś wydawca) zbudował temat na przykład strzelaniny z II wojny światowej? To świetnie, pojawia się co najmniej kilku naśladowców, którzy wypuszczają to samo, nie przejmując się zbytnio szczegółami. Kto by tam rozwodził się nad budową cekaemu albo siłą rażenia granatu ręcznego, gdy atakują naziści, a autocelowanie samo ustawia im się na głowy.

Ani to lepiej ani gorzej. Wierzę w siły rynkowe, czyli że nic nie dzieje się bez powodu. Gracze nie chcą kupować opasłych gier wyposażonych w grube i pasjonujące instrukcje obsługi, głęboko obejmujące temat? No to nie ma sensu ich produkować. A że pasjonaci wojskowości, lotnictwa czy zarządzania nie mają jak realizować swoich pasji? Mają inne sposoby niż gry, chyba że uprą się grać w tytuły retro. Gracze zmienili swoje gusta i chcą szybkiej, powierzchownej przyjemności. Zrozumiałem to, gdy przeczytałem w kilku recenzjach, że ta czy tamta gra jest za długa. Kiedyś była to zaleta. ■



Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.



RETROGROZA

RULE OF ROSE

Są takie gry, które w momencie premiery nie zbierają sobie przychyl-
nych opinii recenzentów, ani nie sprzedają się jakoś rewelacyjnie, ale
z tych czy innych powodów pozostają w pamięci wielu graczy

Jedną z takich właśnie ciekawostek jest Rule of Rose, survival horror wydany przed ponad pięcioma laty jeszcze na PS2. Gra nie była rewelacyjna, ba – wielu z pewnością nie nazwałoby jej nawet udaną. Bo rzeczywiście, na pierwszy (na drugi i trzeci w sumie też) rzut oka rzecz bynajmniej nie zachwycała. Siermiężna, szarobura oprawa graficzna w połączeniu z archaiczną rozgrywką mogły zniechęcić najtwardszego fana gatunku. A jednak ci, którzy potrafili zajrzeć głębiej odkrywali unikalną, odważną i niesłychanie ponurą opowieść, poruszającą tematy, do których większość twórców boi się podejść choćby na kilometr. Ale dość ogólników, przejdźmy do rzeczy.

W Rule of Rose gracz wcielał się w postać dziewczyny imieniem Jennifer, która po utracie rodziców trafia do dziwnego, pozornie opuszczonego przez dorosłych sierocińca, którym rządzi grupa dziewczynek zwanych się Aristokratkami. Tyle wiadomo na początku, ale historia rozwija się w dość nieprzewidywanym kierunku, koniec końców splatając jednak wszystko we w miarę składną całość. Najbardziej chyba rzuca się w oczy spektrum poruszanych przez grę tematów – Atlus nigdy nie bał się wypuszczać na rynek gier dziwacznych, ambitnych i odważnych (czego najnowszym przykładem erotyczny thriller Catherine), ale Rule of Rose była popaprana nawet jak na nich. Już sam koncept opowieści rozgrywanej się wśród dziecięcej społeczności niesie ze sobą wiele niepokojących podtekstów, co wie każdy, kto przeczytał Władcę Much. Ale gra szła jeszcze dalej, budując groteskowy, niepokojący, a momentami zwyczajnie nieprzyjemny klimat. Takie obrazy jak grupka dzieci z papierowymi torbami na głowach, okładająca kijami zakrwawiony worek, czy otyła brzydula smarująca sobie twarz szminką i szczerząca się do lustra dogłębnie wryją się w głowę każdemu wrażliwemu graczowi. A to zaledwie czubek góry lodowej – dość powiedzieć, że zaledwie po kilkunastu minutach gry główna bohaterka zostaje pogrzebana żywcem. Jednak elementem, który na wielu wywierał najbardziej niepokojące wrażenie były powtórzone tu i ówdzie odniesienia

NIECHCIANE DZIECKO

Rule of Rose nie miało łatwej drogi na sklepowe półki. Stworzona przez malutkie, dwudziestoosobowe studio Punchline gra od początku traktowana była poza rodzimą Japonią jak podzutek, do którego nikt nie chce się przyznać. Z powodu kontrowersyjnej tematyki, Sony w ogóle nie chciało rozprowadzać jej w Stanach, nie lepiej było na Starym Kontynencie. Oprócz wspomnianych już kontrowersji nad Wisłą, do tytułu przyklepili się także władze Unii Europejskiej – minister sprawiedliwości Franco Frattini złożył nawet wniosek o zakaz rozprowadzania gry, propagującej jego zdaniem „obsceniczne okrucieństwo i przemoc”.

seksualne. Bardzo delikatne, ma się rozumieć – o żadnej erotyce, czy tym bardziej pornografii, mowy nie było – ale wystarczająco sugestywne, by niepokoić, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że niemal całą obsadę gry stanowiły dzieci. Zresztą, ten aspekt gry wywołał mniejsze i większe skandale w wielu krajach, w tym także w Polsce, jakżeby inaczej. Minister edukacji złożył nawet w prokuraturze powiadomienie o możliwym popełnieniu przestępstwa. Oczywiście fakt, że gra była przeznaczona dla dorosłych nie zrażał obrońców moralności, podobnie jak fakt, że żaden z nich nigdy w Rule of Rose (nazywaną nie wiedzieć czemu „Rządami Róży”, bo polskiego tytułu nie miała) nie zagrał, a zakończenie gry stawiało większość wcześniejszych wydarzeń w zupełnie innym świetle.

Żeby było jasne, niniejszy tekst nie ma być peanem pochwalnym dla tej nieco zapomnianej gry. Jej wady, nawet jeśli traktować je jako przemyślane decyzje projektantów, sprawiły, że grało się w nią ze zgrzytaniem zębów. Dezorientujące rzuty kamer, głupawe sterowanie, żalosna walka... Całości nie ratowały nawet ciekawe pomysły, jak np. ten, że bohaterce przez większość gry towarzyszył wierny pies, któremu można było nakazać szukać przedmiotów albo odwrócić uwagę wrogów. Co nie zmienia faktu, że gra odcisnęła swoje piętno na historii naszego medium i pokazała, że można za jego pomocą poruszać tematy tabu w sposób dojrzały i intrygujący. A że nie zagrała większość elementów akurat dla gier kluczowych – no cóż, bywa i tak. ■





WIELKI BIAŁY NINJA

W CIĄGU OSTATNICH KILKU MIESIĘCY PRZEZ ŁAMY RETROPLUS PRZEWIĘŁA SIĘ CAŁA PLEJADA WOJOWNIKÓW NINJA. BYŁ RYU HAYABUSA, BYŁA PARA MIESZANA Z TENCHU, BYŁY TEŻ BOHATERSKIE ŻÓŁWIE... W TYM CZCIGODNYM GRONIE ZABRAKŁO JEDNAK PEWNEGO, WIELCE ZASŁUŻONEGO JEGOMOŚCIA W PIŻAMIE

I to, o ironio, akurat takiego, który wbrew swemu skrytobórczemu rodowodowi nigdy nie przepadał za przemykaniem w cieniu, zazwyczaj dumnie krocząc środkiem ekranu i szlachtując tabuny mięsa armatniego. Panie i panowie, w lewym rogu, ubrany w białe kalesony, ważący niesprecyzowaną liczbę kilogramów przedstawiciel klanu Shinobi, jeden jedyny Joooo Muusaashiiiiiii!!!

Podobnie jak większość klasyków z lat osiemdziesiątych, nasz bohater zadebiutował na automatach – w 1987 roku do salonów gier bezceremonialnie wparowała pierwsza gra z serii, zatytułowana po prostu Shinobi. Pozornie nie różniła się specjalnie od reszty gier platformowo-siekanych, ale przy bliższych oględzinach wychodziły całkiem znaczące innowacje. Jedną z nich była niespotykana w owych czasach sztuczna inteligencja, czyli po ludzku – wrogowie nie maszerowali w tę i nazad po ustalonych ścieżkach, tylko atakowali w sposób bardziej losowy. A skoro już mowa o wrogach – rzut oka na bossów, za których robiła tu piątka mistrzów ninja, budzi uzasadnione skojarzenia z pewną serią Konami; wystarczy wspomnieć ksywy w rodzaju Czarnego Żółwia czy innego Czerwonego Homara. Kolejnym elementem wyróżniającym grę z tłumu były rozbudowane poziomy, co w połączeniu z rewelacyjną grafiką robiło wówczas niemałe wrażenie. Dodatkowe urozmaicenie stanowił fakt, że oprócz parcia w prawo, bicia, kopania i ciskania shurikenami, bohaterski Joe musiał uwalniać napotkanych zakładników. Z pomocą przychodziła też „nindzowska magia”, czyli dostępny tylko raz na każdym poziomie superatak, zmiatający wszystkich wrogów z ekranu. Nie wdając się w przydługie wspominki, gra była świetna – prostolinijna (ale nie prosta – można było stracić przy niej z toną żetonów), efektowna i bardzo, ale to bardzo grywalna. Nic dziwnego, że już po roku stała się jednym z głównych koni pociągowych pierwszej konsoli Segi – Master System. Co prawda Shinobi trafiło w końcu także na inne systemy, m.in. NESa, ale to maszynka Niebieskich dostała ją najszybciej i w najlepszej wersji. Gracze

przyjęli tytuł z otwartymi ramionami i masowo zagłosowali portfelami za jak najszybszym przygotowaniem kontynuacji. Ta zawitała wprawdzie do salonów gier pod tytułem Shadow Dancer. Podtytuł nawiązujący do oryginału (The Secret of Shinobi) przyklepiono grze dopiero w wersji na Sega Mega Drive. Co ciekawe, autorzy postanowili chwilowo dać Joemu odpocząć i jednocześnie dać się wyszaleć jego synowi, Hayate, ale na potrzeby zachodniego rynku i tak przemianowano go z powrotem na Joe. Sequel zasadniczo nie wykraczał poza założenia poprzednika, z jednym istotnym wyjątkiem – młodzieńcowi przez cały czas towarzyszył wierny pies, który usłużnie przytrzymywał wskazanego przeciwnika. Warto też wspomnieć, że mimo iż Sega mocno promowała swoją 16-bitową konsolę, stareńki Master System także otrzymał swoją konwersję drugiego Shinobi. Przy okazji premiery kolejnej części nie doznał już tego zaszczytu. Uważana przez wielu za najlepszą odsłonę serii The Revenge of Shinobi ukazała się już wyłącznie na Mega Drive.

8-bitowy emeryt otrzymał dość marną nagrodę pocieszenia w postaci futurystycznej Cyber Shinobi.

Ostatnim 16-bitowym występem Musashiego okazał się Shinobi III: Return of the Ninja Master. Tytuł ów, oprócz pokazania, że już wówczas niektórzy producenci gubili się w numeracji własnych serii, wprowadził do serii sporo zmian, w dużej mierze zainspirowanych (choć twórcy zapewne stanowczo by zaprzeczyli) Ninja Gaiden. Joe w końcu nauczył się biegać, a także odbijać od ścian, co oddaliło rozgrywkę od korzeni serii, ale za to uczyniło ją znacznie bardziej dynamiczną. Cieszyło także coraz większe nagromadzenie tyleż absurdalnych, co przezoackich akcji w rodzaju Musashiego pędzącego na desce surfingowej, czy też walczącego z Mechagodzą. Kierunek ten kontynuowano

w wydanej już na 32-bitowego Saturna Shinobi X. Tym co najbardziej rzucało się w oczy w tej części była bez wątpienia oprawa – ręcznie animowane postacie zastąpili digitalizowani aktorzy, a pomiędzy poziomami powciskano paskudnie skompresowane i przekomicznie zagrane przerywniki filmowe z tymi samymi aktorami. Nigdy nie zapomnę jak wąsaty pan prowadzący pewną poznańską gralnię nie mógł nadziwić się temu ewenementowi – no bo jakże to, niby gra, a jednak film – i niemal każdemu klientowi opowiadał przeżabną anegdotkę jak to kolega zobaczył filmik z gry i spytał na jakim kanale to dają. Ho ho ho, to ci dopiero. A jako że w czasach błogiejszej młodości przebywałem w owej gralni nawet po parę godzin dziennie, nasłuchiwałem się owej krotkocwili chyba ze sto razy. Śmiechem było co niemiarą. Ale dajmy spokój żenującym wspominkom, dość powiedzieć, że Shinobi X rzeczywiście prezentowało się w swoim czasie świetnie.

Niestety, po szybkim zgonie Saturna, seria zapadła w letarg, z którego nie wybudziła się aż do nadejścia XXI wieku. Tudzież – jak powiedzieliby co bardziej zatwardziali fani serii

– nie zbudziła się nigdy, bo wydana w 2002 roku na PS2 Shinobi istotnie nie miała zbyt wiele wspólnego z klasycznymi odsłonami z epok 8, 16 i 32 bitów. Zamiast prostolinijnego Joe dostaliśmy mrocznego Hotsumę, który stosował dużo bardziej „nindowate” techniki, mknąc od przeciwnika do przeciwnika. Zresztą, płynne szlachtowanie stanowiło

podstawę rozgrywki i przy odpowiednim poziomie umiejętności wyglądało też nad wyraz efektownie – zwłaszcza powiewający za wojownikiem czerwony szal. Ogólnie rzecz biorąc, kuracja odmładzająca udała się całkiem nieźle, choć recenzenci wytykali sporadyczne problemy z kamerą i sterowaniem. Te ostatnie nasiliły się niestety w kolejnej części, znanej jako Nightshade lub Kunoichi (w zależności

gdzie przyszłoby Wam ją kupić). Odeszła ona jeszcze bardziej od korzeni serii, obsadzając w roli głównej tyleż piękną co zabójczą Hibane.

I to właściwie tyle... Aż trudno uwierzyć, że minęło już osiem lat od premiery ostatniej gry z tej zasłużonej serii. Na szczęście Sega w końcu przypomniała sobie jakie skarby

zakopała w ogródku, skutkiem czego już niedługo przyjdzie nam ponownie wcielić się w... no, może nie w samego Joe, ale przynajmniej w bliskiego krewnego – Jizo Musashi jest ojcem klasycznego bohatera. Najciekawiej przedstawia się chyba fakt, iż zmierzające na 3DS Shinobi zapowiada się na bardzo zręczną mieszankę „starego” z „nowym” – wizualia i dynamika przypominają odświeżone części serii z ostatniej dekady, ale sama rozgrywka będzie toczyła się na dwuwymiarowym planie, powróci także magia ninja i inne

klasyczne elementy. Gdzie syn nie może, tam ojca pošlą? Cóż, trzymajmy kciuki, żeby saga rodziny Musashi nie dobiegła przedwczesnego końca. ■



DO CZTERECH RAZY SZTUKA?

Poza wymienionymi w głównym tekście występami na domowych systemach, Joe i rodzinka kilkakrotnie zapuszczali się do krainy handhel-dów. Skutki tego zapuszczania były zróżnicowane – o ile dwie wydane na Game Geara odsłony (Shinobi z 1991 i Shinobi II: The Silent Fury z 1992) stanowiły uproszczone, ale wciąż względnie zabawne przeniesienie idei z konsol stacjonarnych na przenośne, o tyle wydana w 2002 roku na GBA The Revenge of Shinobi okazała się wyjątkową słabizną. Ładnej, kolorowej grafice nie udało się przysłonić faktu, że gra była zwyczajnie słaba i nudna. Oby czwarty występ, tym razem na Nintendo 3DS, udał się lepiej.

SIOSTRO, SKALPEL!

MOJE 15 LAT Z KSIĘCIEM

I stało się – morza wystąpiły z brzegów, roje szarańczy spustoszyły ziemię, a Duke Nukem Forever wylądował w końcu na półkach sklepowych, po kilkunastu latach spędzonych w developerskim czyściku. Bogobojny lud co żywo popędził wydawać na ten dziw natury swoją ciężko zarobioną krwawicę, żeby móc z dumą pokazywać działkom jako namacalny dowód porzekadła „nigdy nie mów nigdy”.

A jak przedstawia się faktyczna jakość gry? Cóż, jeśli uważnie śledziliście średnią ocen w internecie, tudzież czytaliście recenzję w poprzednim numerze N+, możecie mieć już na ten temat wyrobiony jako taki pogląd. Tym razem jednak postaram się podejść do sprawy nieco bardziej indywidualnie, z punktu widzenia zwykłego gracza, który dawno temu, za górami i lasami, zakochał się w DN3D i w końcu, po latach, dostał kontynuację. Ale zacznijmy od początku...

THIS IS TAKING FOREVER!

Czyli od roku 1998. Wówczas to właśnie na łono sieci (a co ważniejsze dla piszącego te słowa – na płytke dołączane do czasopism o grach) wypelził pierwszy zwiastun DNF. Wbrew pozorom, wcale od razu się nie zadurzyłem – hulająca wówczas na silniku graficznym drugiego Quake'a gra wyglądała co prawda (jak na swoje czasy) bardzo ładnie, ale szybko naszyły mnie obawy czy uda się zachować frywolny, z braku lepszego słowa – komiksowy klimat oryginału. Tym niemniej, na kolejnego Duke'a czekałem, jak wielu mi podobnych, z wielkim zainteresowaniem. Latka mijały, autorowi niniejszych słów przybyło tu i ówdzie

że nikt z twórców nie rzucił nigdy przez te naście lat konkretnej daty, żeby później jej nie dotrzymać (no, przynajmniej do niedawna), zatem formalnie rzecz biorąc trudno zarzucić Księciu nieterminowość. Tym niemniej, jak powszechnie wiadomo, proces tworzenia gry był niespotykane burzliwy i pochłoniął na przestrzeni lat olbrzymie pieniądze. W końcu, w 2007 roku, kiedy już wydawało się, że na końcu tunelu widnieje światełko, gruchnęła wieść o zawieszeniu prac. Anglosasi używają w takich okazjach określenia „anti-climax”, które idealnie oddaje panujące wówczas wśród co starszych graczy nastroje. Po tylu latach wodzenia nas za nos, wszystko wskazywało na to, że Duke zrobił nas w konia po raz ostatni. Wówczas jednak na scenę wparował Randy Pitchford i spółka, czego rezultaty możemy podziwiać dziś.

IT'S DOWN TO YOU AND ME

Zanim podzielę się wrażeniami z gry, pozwolę sobie pokrótce zaznaczyć, że wiadomość o przejęciu projektu przez Gearbox przyjąłem z zadowoleniem i sporą dawką optymizmu. Nie dość, że Pitchford sam pracował niegdyś w 3D Realms (m.in. projektując poziomy do DN3D), to jego firma ma na koncie kilka naprawdę porządnych gier, w których udowodnili zresztą, że poczucie humoru a la Duke nie jest im bynajmniej obce. Krótko mówiąc – właściwi ludzie na właściwych stanowiskach. Tak przynajmniej sobie pomyślałem. Później zaczęto karmić nas świeżymi zwiastunami, które dobitnie pokazywały, że cudów nie ma co się spodziewać – gra wyglądała z lekka przestarzała, wyraźnie dało się zauważyć, że powinna być ukazać się kilka lat wcześniej. Tym niemniej, nie grafika czyni Księcia, a biorąc pod uwagę, że DN3D także korzystał w momencie premiery z lekko zleżałego silnika Build, wydawało się wręcz adekwatne, żeby oprawa lekko trąciła myszką. Wciąż jednak pozostawała nadzieja na pomysłowo zaprojektowane poziomy, tony pieprznego



oczekiwania. Spróbujmy zatem podejść do sprawy zdroworozsądkowo i ocenić Duke'a, wypominając mu wady rzeczywiste, a nie wynikające z osobistego obrazu czym powinien być. Przede wszystkim, gra jest brzydka. Tak, tego poniekąd się spodziewałem – kanciaste modele i lekko drętwa animacja dało się dojrzeć w zwiastunach. Mimo to jednak, pierwszy kontakt (jeszcze z wersją demonstracyjną) był dla mnie lekkim szokiem. Złapałem się nawet na tym, że przez pół minuty stałem i czekałem aż łaskawie raczą doładować się tekstury. Po chwili zorientowałem się, że ta gra po prostu tak wygląda i z pewnym trudem przeszedłem nad tym do porządku dziennego. Szokiem jeszcze większym był dla mnie czas dogrywania poziomów – każde wczytanie gry, tudzież zgon Duke'a, to bite 40-60 sekund wgapienia się w ekran ładowania. Jeśli dodamy do tego fakt, że gra do najprostszych nie należy, zdarzają się kilkunastominutowe fragmenty rozgrywki, w których więcej czasu poświęcamy na czekanie niż na samą grę. Panowie... mamy rok 2011. Co to ma być? Kpiny jakoweś?

A skoro już o kpinach mowa... Z zainteresowaniem śledziłem narzekania internetowych krytyków, nie mogących przeżyć jaki to drętwy i niesmaczny humor jest w tym

Tyle o otocze, pora na najważniejsze – grywalność. No to jak się w tego Duke'a gra? Średnio, niestety. Jedno czego mu nie odmówię to różnorodność – każdy poziom jest diametralnie inny niż poprzedni, co chwila rzuca się nam przed ślipy coś nowego, nie brakuje zabawnych przerywników i przedmiotów do interakcji w rodzaju stołów pinballowych, tablic do mazania, pisuarów czy ławeczek do wyciskania (przy okazji – świetny pomysł z podbijaniem ego naszego bohatera). Czasem trafi się też udana zagadka, choć wiele psuje bądziwna fizyka, czyniąca z niektórych sekcji platformowych istny koszmarny. Same strzelaniny potrafią od czasu do czasu dostarczyć odrobiny frajdy, choć broniom zdecydowanie brakuje „kopa”, a przeciwnicy są głupi jak nieszczęście. Nie jest też prawdą, bo i takie opinie słyszałem, jakoby gra była „urokliwie oldschoolowa” – że to niby taki DN3D w lepszej oprawie – bo jeśli już, gra bardziej przypomina FPSy sprzed 8-10 lat, z obowiązkowym odnawiającym się zdrówkiem i możliwością jednoczesnego noszenia góra dwóch sztuk żelastwa (tragiczny pomysł, nijak tu niepasujący – kolekcjonowanie arsenału zawsze było jedną z przyjemniejszych części przygód Duke'a). Summa summarum, wychodzi mocno przeciętna strzelanina, którą wyróżnia z jednej strony nośna licencja i nostalgia do „starych dobrych czasów”, a z drugiej, kompletnie schrańniona warstwa techniczna. Co najciekawsze, pomimo tego miliarda lat w produkcji, gra sprawia wrażenie niedokończzonej, na co wskazują liczne bugi i te przeraźliwe loadingi. Zamykając temat, wiele byłbym w stanie Duke'owi przebaczyć, ale nie umiem nie dostrzegać w postępowaniu autorów dość perfidnego cynizmu. Można było całą sprawę rozegrać z większą klasą, mówiąc: „Słuchajcie, fajnie by było, żeby ten DNF w końcu się ukazał. Wzięliśmy ten wrak i polepiliśmy w coś w miarę składnego, to macie go tu za pół ceny normalnej gry i jarajmy się wszyscy, że cuda na tym świecie się zdarzają”. Zamiast tego Pitchford i reszta ekipy postanowili wydać to jako pełnoprawny produkt, licząc (słusznie zresztą), że miliony kupią, chociażby po to, żeby postawić sobie taki eksponat muzealny na półce. Mają za to u mnie spory minus, a na domiar złego może się to na nich zemścić przy premierze ewentualnej kontynuacji – pozbawionej narosłego latami rozgłosu. Cytując niegdyś wielkiego Amerykanina: „That's gonna leave a mark!”. ■

Z zainteresowaniem śledziłem narzekania internetowych krytyków, niemogących przeżyć jaki to drętwy i niesmaczny humor jest w tym DNF. Nie, no co wy? Serio?

owłosienia, a nowy Duke nadal pozostawał tylko mglistym kształtem na horyzoncie. Z braku laku pogrywało się w produkty uboczne w rodzaju Time to Kill na PS One czy Zero Hour na N64, ale to – jak pamiętają co starsi górale – zwyczajnie nie było to. W końcu z tajnej bazy 3D Realms zaczęły wyciekać kolejne, coraz bardziej niepokojące informacje. Zaczęliśmy słyszeć o kolejnych zmianach engine'u, a co parę lat częstowano nas nowym trailerem, chyba głównie żeby udowodnić, że gra jednak powstaje. Tu pozwolę sobie zasadniczo urwać opowieść – historia produkcji gry została dobrze udokumentowana już ładnie parę razy. Dość powiedzieć, że z biegiem czasu i kolejnymi obsuwami, Duke stał się przedmiotem złośliwych dowcipasów ludzi z branży i symbolem niespełnionych obietnic (nie mówcie, że nigdy nie zdarzyło Wam się przeczytać czegoś w rodzaju „[tu wstawić obietnicę jakiegoś niemożliwego wyczynu], kiedy tylko ukaże się DNF”). Uczciwszy proporcje, wypada przyznać,

humoru, a przede wszystkim – czysty miód płynący z eksterminowania kosmicznych prosiaków. Nawet przesunięcie w ostatniej chwili premiery o dodatkowy miesiąc nie zepsuło mi humoru – podejrzewałem, że miał to być raczej hold dla dotychczasowej historii projektu niż obsuwa powodowana faktyczną potrzebą dopracowania gry. W końcu jednak nadszedł sądny dzień, kiedy płytka z TĄ grą zakręciła się w napędzie mojej konsoli (tak, konsoli – to też dla mnie znak czasów). Po kilku godzinach miałem już pełny ogląd najdłuższej powstającej gry wszechczasów. Do którego właśnie, po mistrzowsku stopniując napięcie, pozwolę sobie przejść.

I'VE GOT BALLS OF FAIL

Napomknę od razu, że – jakkolwiek by ten DNF był – nie miał szans nie okazać się w jakimś stopniu rozczarowaniem. Zbyt wiele minęło lat i zbyt wielką legendą obrosła owa gra, żeby zaspokoić narosłe w umysłach co poniektórych fanów

DNF. Nie, no co wy? Serio? Kurczę, a spodziewałem się subtelnych aluzji i wyrafinowanego absurdu a la Monty Python. Bądźmy – nomen omen – poważni i nie krytykujmy jamnika za to, że nie umie latać i słabo mu idzie wicie gniazd w koronach drzew. Żarty w grze są grubiańskie, vulgarnie, a momentami zwyczajnie niesmaczne, czyli dokładnie takie, jakich powinno oczekiwać się od gry ze słowami Duke i Nukem w tytule. Nie żebym się zachwycał, bo mogłoby być śmieszniej. Humor waha się od autentycznie zabawnego (teksty na tych przeklętych ekranach ładowania) poprzez sympatycznie głupkowaty (większość odzywek Duke'a) aż po budzący politowanie swoją głupotą (cycki na ścianach w bazie obcych – WTF?). Przyznać trzeba, że autorom junackiej fantazji i odwagi cywilnej nie zabrakło, bo politycznej poprawności tu nie uświadczyć. Gorzej kiedy do co ostrzejszych momentów dorwie się jakiś pogrobowiec Jacka Thompsona i czeka nas kolejny skandal, ale cóż...



MARTWE PIKSELE

Może być tylko jeden! Dziś słowa te mówią coś tylko wybranej rzeszy zapalonych fanów, ale pod koniec lat osiemdziesiątych skojarzenia były oczywiste: Christopher Lambert, Sean Connery, Freddie Mercury, zaprawianie się mieczami i ścinanie sobie łbów. Mowa oczywiście o Nieśmiertelnym, znanym Anglosasom pod bardziej swojskim tytułem Highlander, jednym z bardziej kultowych filmów owej dekady. Obraz doczekał się kilku udanych inaczej sequeli i serialu, ale za to licencjonowanej gry – bodajże nigdy. Zakrawa na wyjątkową ironię losu fakt, iż gry opowiadające o nieśmiertelnym koniec końców zdychały zawsze w mniej lub bardziej zaawansowanych stadiach produkcji. A było ich ładnie kilka. Z wartych wzmianki – ponad dziesięć lat temu nieistniejące już studio Kalisto (autorzy m.in. Nightmare Creatures i Dark Earth) planowało wydać MMORPG, w którym gracze zaludniający wirtualny świat ścinałoby sobie nawzajem łby, dążąc oczywiście do nieodzownej walki finałowej, po której zostać mógłby... no, sami wiecie.

Dziś zajmujemy się jednak inną produkcją dumnie noszącą tytuł Highlander – zapowiadaną na Xboxa 360, PS3 i PC grą akcji, przy której dłużej swego czasu Widescreen Games. Francuskie studio nie wstawiło się co prawda żadnym hitem – stworzyli m.in. mocno średnią adaptację Diuny, przez jakiś czas zajmowali się też konsolową adaptacją pierwszego Wiedźmina, która jak wiadomo koniec końców do dziś nie ujrzała światła dziennego. Tym niemniej, warto poświęcić ich Nieśmiertelnemu kilkadziesiąt słów, bo mogła to być całkiem sympatyczna siekanka, mocno inspirowana Ninja Gaiden i Devil May Cry. Jej głównym bohaterem miał być niejaki Owen MacLeod, urodzony ponad dwa tysiące lat temu, co oczywiście stanowiłoby doskonały pretekst do odwiedzenia przez gracza kilkunastu zróżnicowanych lokacji, osadzonych w najróżniejszych epokach – od starożytnego Rzymu przez feudalną Japonię, aż po współczesny Nowy Jork. To nie jedyny aspekt oryginalnego założenia filmu, który doskonale przekłada się na logikę gry video. Kolejnym miał być sam fakt nieśmiertelności naszego herosa. Jak zapewne orientują się niektórzy z Was, nieśmiertelnego zaciukać można tylko poprzez oddzielenie (zazwyczaj dość brutalne) makówki od reszty ciała. Bardziej prozaiczne sposoby, w jaki ludzie z lubością zwykli pozbawiać się nawzajem życia nie robią na nim wrażenia. Dlatego też Owen nie mógłby



zginąć podczas standardowych starć – a co najwyżej zapaść w letarg, by obudzić się z zagojonymi ranami. Co więcej, świadom swojej „przypadłości” dumny Szkot mógłby odstawiać wyczyny, o jakich nie marzyło się zwykłym śmiertelnikom. Wykorzystanie własnego ciała jako przewodnika napięcia elektrycznego? Spoko. Skok z wysokościowca, żeby zgubić prześladowców? Nie ma problemu. Autorzy obiecywali w tym względzie sporą inwencję, choć widoczny na jednym ze screenów nieśmiertelny skaczący w objęcia wirnika śmigłowca może budzić uzasadnione wątpliwości – bo Krzysztof Lambert nie odstawiał aż takich akcji, przypominających raczej przygotowywanego przez Konami Neverdeada. Innym odstępstwem od kanonu miały być używane przez bohatera moce, m.in. „płonące ostrze”, „wietrzna furia” czy „kamienna zbroja”. Tak czy inaczej, ortodoksyjnych fanów udobruchać miały gościnne występy postaci znanych z filmów. Nie zabrakłoby zapewne ani Kurgana, ani też Ramireza czy też samego Connora.

Grę zapowiedziano już w 2005 roku, choć pierwsze konkretne informacje o niej wyciekły do prasy dopiero dwa lata później. Premiera planowana była początkowo na 2008 rok, ale – jak łatwo domyślić się z nazwy czytanej właśnie przez Was rubryki – coś nie wyszło. Przez jakiś czas w temacie panowała cisza, zaś w 2009 roku Widescreen Games przestało istnieć. Prawa do wydania gry zachował co prawda Square Enix, ale ostatecznie w ubiegłym roku ogłoszono wszem i wobec, że projekt rytualnie skrócono o głowę. Co ciekawe, gra była ponoć niemal całkowicie gotowa, ale najwyraźniej nie spełniała standardów stawianych współczesnym produktom. Bo nie ludźmy się, licencja Nieśmiertelnego nie jest już w dzisiejszych czasach tak chodliwa, żeby sprzedawać kiepski, czy nawet średni tytuł. Zresztą, anonimowi byli pracownicy Widescreen potwierdzali swego czasu w sieci, że gra nie należała do udanych, choć do tego typu wypowiedzi należy podchodzić ze sporą dozą ostrożności. Tak czy siak, Góral po raz kolejny stracił szansę na udaną grę, udowadniając, że w tym akurat przypadku nie może być nawet jednego. RIP. ■

GOZIE TE EKIPY...

FACTOR 5

Wśród wielu podupadłych firm, o których pisałem w tym miejscu, zdarzają się takie, które wyraźnie najlepsze czasy miały już za sobą i na porażkę zapracowały nietrafionymi posunięciami, a także inne, których człowiekowi autentycznie szkoda.

Do tych ostatnich bez wątpienia zaliczyć trzeba naszego dzisiejszego gościa – Factor 5. Powstałe w Niemczech studio zaczynało działalność pod koniec lat osiemdziesiątych i podobnie jak wielu innych europejskich producentów tamtej ery, początkowo tworzyło niemal wyłącznie na Amigę. Ich pierwszym sukcesem był klon R-Type ochrzczony jako Katakis (nie mylić z rodzimym Katharsis). A skoro, jak wiadomo, naśladownictwo jest najszczerzą formą pochlebstwa, szybko zlecono im przygotowanie konwersji ww. strzelanki autorstwa Irem. Operacja zakończyła się sukcesem, wskutek czego F5 na kolejne kilka lat zyskało sobie sławę godnych zaufania rzemieślników od tłuczenia portów na Amigę – kilka z nich, ze szczególnym uwzględnieniem niezapomnianego Turricana, przewyższało nawet oryginały. Nic dziwnego, że studio rosło w siłę, z roku na rok powiększając bibliotekę tytułów, co koniec końców doprowadziło do otwarcia amerykańskiego oddziału firmy. Szybko wskoczyli też na lukratywny rynek konsol, przygotowując konwersje kilku popularnych gier m.in. na SNESA i Game Boya.

Przełomem w historii firmy okazała się jednak pewna niepozorna strzelanka wydana na wówczas jeszcze raczkującą konsolę Nintendo 64. No dobra, aż tak niepozorna nie była, bo ciężko uznać za takową grę wykorzystującą licencję Gwiezdnych Wojen. Jeśli ktoś jeszcze się nie domyślił, ową przełomową produkcją był Rogue Squadron – gra doskonała zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności, po dziś dzień wymieniana jednym tchem wraz z innymi klasykami na N64, takimi jak Goldeneye czy Mario 64. Ogromny i zasłużony sukces Eskadry Łotrów rozstawił Factor 5 i znacząco wpłynął na ich branżowy wizerunek – z „kolesi od strzelanin i konwersji” stali się „kolesiami od strzelanin i Gwiezdnych Wojen”, czy może przede wszystkim „kolesiami od przynoszenia dużych zysków”. Nic dziwnego, że wczesne lata XXI wieku spędzili produkując kolejne odsłony Rogue Squadron. W latach 2001-2003 ukazały się doskonałe RS2: Rogue Leader i zdradzający lekkie zmęczenie materiału RS3: Rebel Strike. Podobnie jak w przypadku ich poprzedniczki, okazały się jednymi z najlepszych powodów do zakupu konsoli Nintendo.

Zdawało się, że przed studiem już nic tylko świetlane perspektywy i kolejne sukcesy. Niestety, wystarczyło kilka niefortunnnych wydarzeń, żeby popchnąć firmę na skraj bankructwa. Pierwszym z nich okazała się premiera katastrofalnie przyjętego Lair, mającego być jednym z pierwszych koni pociągowych PS3, który ostatecznie okazał się pierwszą spektakularną kłapą systemu. Trzeba uczciwie przyznać, że gra była zwyczajnie słaba – niedopracowana i pełna błędów, a w dodatku, na skutek usilnej próby promowania upchniętego do Sixaxisa żyroskopu, niemal niegrywalna. Rok później przyszedł kolejny, tym razem niezasłużony cios – bankructwo Brash Entertainment, współpracującego z Factor 5 wydawcy. Nagłe ucięcie funduszy zmusiło szefów studia do zawieszenia działalności wiosną 2009 roku. Wraz z firmą zmarło kilka bardzo intrygujących projektów, m.in. ich autorska wersja przygód Supermana i nowa odsłona Turricana. ■

FACTOR

www.norbit.pl >> Pełna oferta

PlayStation 3 320 GB HD 1149 zł	XBOX 360 4 GB HD 699 zł	XBOX 360 250GB HD 899 zł	PSP + ETWY GABLET 549 zł
--	--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Dlaczego Norbit?!

- Do każdego klienta podchodzimy indywidualnie!
- Masz problem? Zadzwoń! Norby udzieli dobrej rady, doradzi w zakupie, objaśni działanie sprzętu
- Rzetelny Serwis Konsol! Naprawiamy SKUTECZNIE m.in. XBOX 360 (także 3 diody!) oraz PS2/PS3 (elektronika, nowe głowice lasera!)
- Bliskawiczna wysyłka na całą Polskę KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE! NOWOŚCI I KLASYKA! ZAWSZE NISKIE CENY!
- i wiele, wiele innych powodów! :)

UWAGA!
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA
Super
ZAWIESZKA NA DRZWI W PREZENCIE!

NIE
WOLNO
GRAM NA KONSOLI

WSZYSTKIE LETNIE PREMIERY W PROMOCYJNEJ CENIE 179 zł!
ZAMÓW SWÓJ 'PRE-ORDER' JUŻ DZIŚ!

LA NOIRE 169 zł

DRIVEN 169 zł

norbit
konsola · gry · akcesoria

PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 10:00 - 18:00 / SOBOTA 10:00 - 14:00

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1 56-300 Milicz

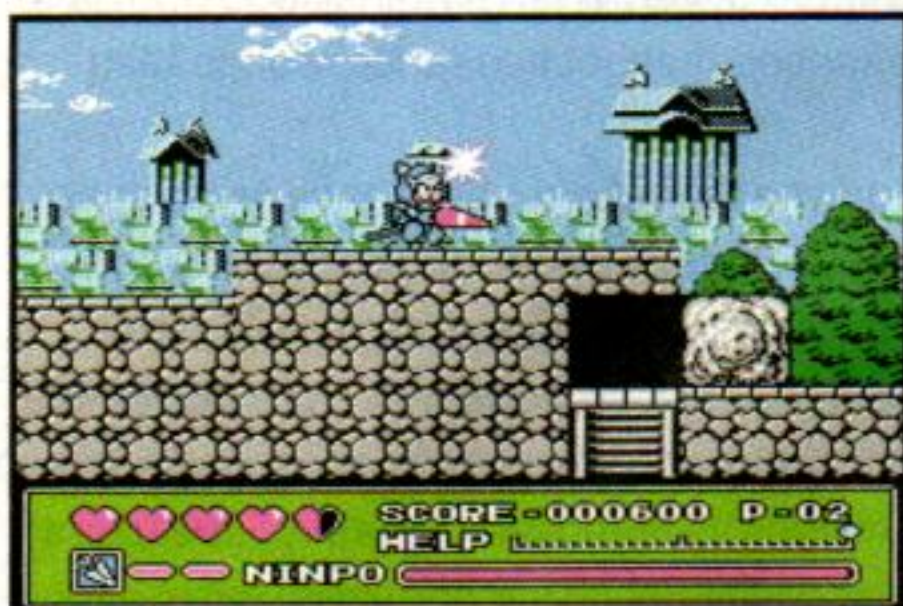
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

PIĘĆ PLATFORMÓWEK, W KTÓRE NIE GRAŁISCIE

NIEKONIECZNIE NAJLEPSZE, ALE KONIECZNIE CIEKAWY I NIEMAL CAŁKOWICIE ZAPOMNIANE

01 – TOMBI

Ta niedoceniona perelka, wydana w 1997 roku na poczwierne PS One, została stworzona przez ojca serii Ghosts 'n Goblins i zdołała wyrobić sobie na przestrzeni lat nie lada reputację wśród tych graczy, którzy mieli okazję wcielić się w sympatycznego dzikusa z różowym owłosieniem. Nie było ich zbyt wielu, choć wystarczyło do wydania sequela. Całego jednego. Po czym autorzy musieli zwinąć interes. Taaa...



02 – SAMURAI PIZZA CATS

Kto ma ochotę na totalnie zapomnianą platformówkę na NESa opartą na odrobinę mniej zapomnianej japońskiej animce? Nikt? Wasza strata, bo gra była świetna. Nie tylko dlatego że gracz wcielał się w ekipę

kotów w cybernetycznych pancerzach walczących ze złymi kosmitami, ale głównie dzięki innowacyjnej i miodnej rozgrywce. W dowolnej chwili można było przełączać się między kilkoma robo-kocurami o zróżnicowanych umiejętnościach, co później „odkrywano na nowo” chociażby w takich klasykach jak Lost Vikings i Fury of the Furries.

03 – SKULLMONKEYS

Co zrobić gdy wydało się meganiszową przygodówkę na PC, która rozeszła się w całym pięciu egzemplarzach? Proste, przerobić ją na nie mniej niszową platformówkę i wydać ją na konsolach.

Co najmniej dwadzieścia sprzedanych sztuk murowane. Tym, którzy znają nie trzeba tłumaczyć, zaś reszta, która dotąd nie zetknęła się z plastelinowymi, stopklatkowymi bohaterami Neverhood – nadrabiać marsz!



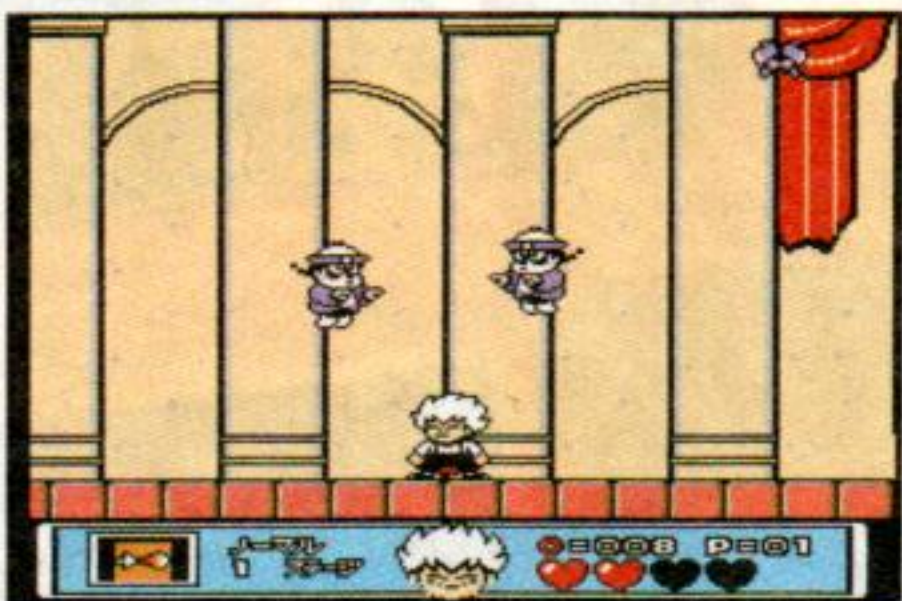
04 – WHIPLASH

Zdarzają się gry, które nie są może ósmymi cudami świata, ale godne zapamiętania choćby z uwagi na rewelacyjny (w tym przypadku – rewelacyjnie absurdalny) pomysł. No bo wcielałem się w platformówkach w najróżniejsze istoty,

ale w królika przytwierdzonego łańcuchem do łasicy – tylko w Whiplash. Jak już wspomniałem, gra nie należała do wyjątkowo udanych (głównie dlatego, że do zabawy szybko wdzierała się monotonia), ale miewała przebliski geniuszu.

05 – KID DRACULA

Ciekawe ilu z zapalonych fanów Castlevanii zdaje sobie sprawę z istnienia tego tytułu. A powinni, bo mamy do czynienia z dość zabawnym odpryskiem, czy wręcz parodią owej serii, pozwalającym wcielić się w wyrodnego synalca Draculi (Alucard?). Sama rozgrywka przypominała bardziej Mega Mana niż tradycyjne przygody Belmontów, ale nie ujmowało jej to nic a nic. Aha, drobny problem – gra w oryginalnej wersji na Famicoma nie opuściła nigdy granic Japonii, ale za to po paru latach wydano taką ni to kontynuację, ni to remake na Game Boya.



PIWYNIKA KROOGERA

Czy człowiek nie powinien robić w życiu tego, co sprawia mu przyjemność? Pamiętam, że kiedyś spędziłem całą leniwą niedzielę przechodząc drugiego BioShocka, a kibicująca mi żona zapytała: „Co to za super kawałek leci na ekranie ładowania?”. Po chwili znalazła go w internecie i ustawia jako dzwonek w swoim BlackBerry. Poylwestrowy ból głowy w tym roku zabijałem sesją w Limbo i P.B. Winterbottom. Tutaj również udało mi się wyjątkowo zainteresować żonę tematem, tym razem dzięki designowi gier. Próbowałem kiedyś leczyć się po grubej imprezie Trials HD, ale uwierzcie mi, że to zły pomysł – skaczący motocykl nie najlepiej działa na żołądek.

Dwa ostatnie tygodnie spędziłem na graniu. Jakoś tak się złożyło, że nigdzie na urlop nie wyjechałem, a wolne dni należało jakoś godnie wykorzystać. Zaczęło się niewinnie od kilku rundek

w karcianego Panzer Generala przez Xbox Live, gdzie grindowaliśmy z Murmurem sieciowe achievementy. Po 30 turach i półgodzinnej gadce szmatce przez headset doszliśmy do wniosku, że należałoby w końcu w coś zagrać na poważnie. Żądni prostych achievementów wybraliśmy darmowe Doritos Crash Course, nadgryzione już przeze mnie w dniu premiery. Przejście tej gry z kompanem w kooperacji to przednia zabawa.

Podczas urlopu zacząłem przeglądać listę gier Arcade na dysku konsoli i zauważyłem dużo rozgrzebanego towaru, którego nie dotykałem nawet kilka miesięcy. Lubię kończyć gry. Kiedyś w czasach Commodore 64, czy też braku ustawy o prawach autorskich w czasach PC, gier była cała masa, grało się w każdą dwie, trzy godziny i przychodziła pora na następną. Teraz jak zasiadam do dużej produkcji, chcę ją skończyć, przy okazji nabijając słusznie swój GS. Poszalałem trochę w Castle Crashers, które pomimo, że wygląda jak prosta flashowa gra, potrafi mocno wciągnąć. Dobiłem jeden achievement w Chime, notabene genialnej grze muzycznej ze świetną... muzyką. Spróbowałem skończyć też Invincible Tiger, który przypomina mi starszkołone bijatki platformowe (Bruce Lee na C64 FTW!), ale finalny boss i próba specyficznego zabicia go za achievement tak mnie wymęczyła, że chwilowo „strzeliłem focha”. Nigdy nie grałem w Afterburnera, ale wersja Climax dosłownie zdmuchnęła mi z głowy czapkę pilotkę. To jest gra, która wymaga od gracza sporej uwagi, dobrej koordynacji i... kilku minut, bo dosłownie tyle trwa jej skończenie. To chyba dlatego skończyłem ją już kilkanaście razy! Określone bonusy, które dostaje się za specyficznym wykonanie akcje w trakcie gry, sprawiają, że chce się zagrać jeszcze raz. Cholera, a myślałem, że takich gier już nie robią! To samo pomyślałem, gdy zagrałem ponownie w Super Meat Boy, którego kupiłem w dniu premiery i ledwie co wtedy nadgryzłem. Co to jest za gra!? Kosi mazaki! Najdrobniejszy błąd, najdrobniejsze zawahanie się, czy też pierdnięcie muchy, odwracające uwagę od tego, co dzieje się



Michał „Krooger” Cichy

Krooger służy obecnie Ciemnej Stronie Mocy i jest wydawcą gier video w firmie Galapagos Interactive, a jego opinie są opiniami wyłącznie prywatnymi. Prywatnie jest wyznawcą prasy drukowanej, z którą z niewielkimi przerwami związany był od 1997 roku. Podczas kryzysu wieku średniego stwierdził, że z dziennikarstwa ciężko jest wyżyć, więc po sprzedaży swojej duszy diabłu próbuje odkupić winy pisząc do NEO+. Podczas ostatniego urlopu zwiększył swój gamerscore o 2695 punktów.

na ekranie, to pewna śmierć. Dużo śmierci. Ściany zachłapane krwią i kawałkami mięsa okraszone czarnym humorem. Chcecie poczuć prawdziwy, niewybaczający błędów oldschool? Chcecie sprawdzić, jak grało się w gry kilkanaście czy kilkadziesiąt lat temu? Super Meat Boy – jedna z najbardziej wymagających i najtrudniejszych gier na XBLA (chyba tylko Mega Man może się z nim równać) daje mi dużo satysfakcji, pomimo tego, że ginę czasami z niewyobrażalną częstotliwością i zaczynam za każdym razem poziom od początku!

Opracowałem plan, że grami Arcace będę jednak zajmował się po pracy. Godzinka lub dwie dziennie, w zależności od wspólnego planu na wieczór mi wystarczą. Nie muszę zagłębiać się w skomplikowaną, wielowątkową fabułę 'Splosion Mana czy też Comic Jumpera. Przechodzę jeden albo dwa poziomy, wyłączam, jestem spełniony. Dużymi produkcjami z reguły będę zajmował się

w weekend. Przyszła zatem pora na coś większego, a ja już wiedziałem, co to będzie.

Po niesamowitej przygodzie (i wyniku 800 GS), jaką dostarczyli mi Monkey, Trip i Pigsy poczułem zew „calaka”. Tutaj nie było o tym mowy, bo perspektywa szukania setek, jak nie tysięcy kulek energii poukrywanych na etapach mocno by mnie sfrustrowała. W co gramy dalej? Odwiedziny u Murmura uświadomiły mi, że nadal liżemy rany na psychice po koopie w Halo 3, więc wybór padł na Terminator Salvation na hardzie – taki „walk in the park”. Gra żadnej nagrody za jakość może nie zdobyła, ale klimat i muzyka miały nas przekonać. W końcu średnia ocen na GR jest zbliżona do pewnej długo robionej gry sprzed miesiąca, więc nie mogło być aż tak źle, prawda?

Te 5 godzin i 1000 GS na łebku zmieniły nasze życie na zawsze. Tak archaicznym, przedpotopowym i niegrywalnym gry nie widzieliśmy naprawdę długo. Więcej czasu spędziliśmy chyba czekając na załadowanie poziomów i przerywniki filmowe niż na samo granie w to „coś”. Choć może to dobrze? Niektóre momenty musieliśmy powtarzać kilkanaście razy, bo gra ma tak ogromne błędy w mechanice, że nagle zaczęliśmy się zastanawiać, czy ktoś przed puszczeniem jej do sklepów w ogóle ją testował. No i w połowie gry, kiedy bezsensownie ginęliśmy podczas misji na pociągu padło sakramentalne: „No! A ludzie sobie myślą, że to taka przyjemność – zasiąść przed telewizorem i pograć”. To prawda, mieliśmy chwile zwątpienia, ale wiedzieliśmy, że jeśli odłożymy ten tytuł na później, to nigdy do niego nie wrócimy. Zeszmaciliśmy swoje profile tysiakiem w Terminatorze i gdy skończyliśmy grać, zgodnie stwierdziliśmy, że widzieliśmy już wszystko i jesteśmy gotowi na Halo 3: ODS. Po nim druga część przygód Kane i Lyncha, a później Halo: Reach. Póki co musimy otrząsnąć się z traumy, jaką przeżyliśmy po skończeniu Salvation. To chyba dlatego od kilku dni gram wyłącznie w Mahjong Wisdom na PC. ■



PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL



+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy, w tym wariantie wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailiem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydawnictwami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 120 zł

WARIANT 2: KLASYK



PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariantie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 3: POŁÓWKA



PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariantie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompedium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na pocztę.

Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Prenumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: <http://neoplus.gameplace.pl>
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

<http://recenzje.neogo.pl>
największa baza recenzji konsolowych
– recenzje z archiwalnych numerów NEO+
już ponad 2000 recenzji gier!

NEOGO RECENZJE				
Recenzje gier z numeru NEO PLUS 135				
Tytuł gry	Ocena	Platforma	Producent	Wydawca
3D Pin Game (wersja)	7.5	PlayStation 3 Xbox 360	Silicon Studio	Atari
Alan Wake	8.0	Xbox 360	Remedy	Microsoft
Star	7.7	Xbox 360 PlayStation 3	Bohemia Interactive	Activision
Fractal Fracture: Personalities of the Fracture	7	Wii	THQ Nordic	Rising Star
Metal Mayhem 3D	7.5	Xbox 360 PSP	SNK	SNK
Madagascar Racers	6.8	PlayStation 3	Ubisoft Ubisoft Games	Sony
Prince of Persia: The Sands of Time	8.2	PlayStation 3 Xbox 360	Ubisoft Montreal	Ubisoft
Mad Max: Road to Nowhere	5.6	PlayStation 3 Xbox 360	Rockstar	Take 2
Uncharted: Drake's Fortune	6.5	PlayStation 3 Xbox 360	Climax	Kotorm
Star Wars: The Force Unleashed 2	4.7	Xbox 360	SNK	Rising Star
Star Wars: The Force Unleashed 2: Rise of the Sith	7.5	Wii	Hasbro	Nintendo
Star Wars: The Force Unleashed 2: Rise of the Sith	6.3	Xbox 360 PlayStation 3	Black Rock Studio	Disney Interactive



<http://neogo.pl>

codzienna porcja nowinek ze świata konsol,
ciekawe dyskusje, materiały video w HD,
relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

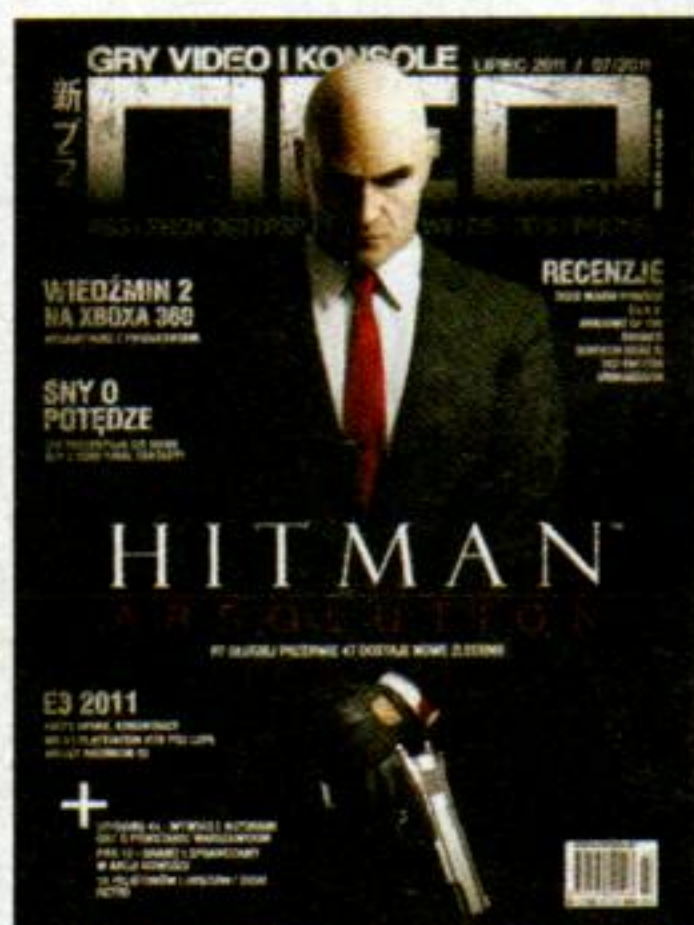
F.A.Q.

3



WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam w sierpniowym, pourlopowym i z lekka depresyjnym wydaniu naszej, a właściwie Waszej rubryki. W tym miesiącu ponarzekaemy sobie na trendy, powzdychamy raz jeszcze nad wiecznie żywym Księciem, a na koniec pochylimy się nad poważnym problemem używanych gier. I parówek, oczywiście. Zapraszam do lektury! //DrMax



W POPRZEDNIM EPIZODZIE WASZE OPINIE

marbel007: Okładka dobra. Fajnie wygląda opracowanie relacji z E3, ogólny zarys konferencji, opis nowych sprzętów i w skrócie o grach. Tak powinny wyglądać zapowiedzi co miesiąc. Krótko i zwięźle, a nie 4-6 stron... Kto to czyta? Ma być jak handheld – na krótkie posiedzenia. Nie za krótkie, ale aż nie tak, by umrzeć nad opisami jak w Chłopach.

Holden: Slabiotka okładka, plastikowa, ale numer spoko, upstrzony ciekawymi artykułami, autorstwa dobrych redaktorów. Max rządzi jak zwykle. Nplus ciągle się rozwija i to w dobrym kierunku, nowe numery oddalają konkurencję na parę kilometrów. Fajnie.

Raikoh: Przeczytałem. Numer fajny ogólnie. Felietony średnie – za wyjątkiem Martineza i Grabarza. Świetny tekst Jakuba Teppera.

Gienek Loska: Ja pierdykam! Okładka roku! Hitman to moja ulubiona seria. Pozdr NEO+.

dreamcast25: U mnie wielki szacunek że od lat byliście i jesteście otwarci na wszystkie konsole – dzięki wam znam Dreamcasta i Shenmue.

twilitekid: Właśnie położyłem łapy na nowym numerze. I powiem tyle – jak to miło znów zobaczyć Banana w N+ :)

lato2011: Uprising 44, erteisik na konsolę, mniaaaaaam!

TheDonMatheo: Okładka ładna, stylowa, ale od kiedy to Agent 47 jest najlepszym zabójcą w historii gier video? Moim zdaniem mógłby się mierzyć o ten tytuł z Ezio, bądź Altaiem...

Dawid Peska: Faktycznie „Noe” + trzyma poziom :) Zawsze byłem i jestem waszym stałym czytelnikiem. Zawsze kibicowałem Gulkowi i widziałem jak Kaxi z dzieciaka wyrasta na prawdziwego mafiosa. Przeżyłem wiele wspaniałych chwil z wami i wiele premier sprzętu. Nadal głęboko w was wierzę i mam pewność, iż Naczelnicy wie co robi i co jest jego prawdziwą pasją. No i może w ramach przezebrowania pod kodem kreskowym wróci napis „Gry to nasza religia” :)

Fistaszkowe tęsknoty

Witam, Staszek Fistaszek z tej strony. Od dłuższego czasu czytam Wasz magazyn i interesuję się grami i chciałbym przedstawić Wam moje spostrzeżenia.

...a ponieważ miałeś ich naprawdę sporo, nie obyło się bez pokaźnych cięć. Wybacz za tę obcesowość na dzień dobry.

Czy zauważyliście, że ostatnio na rynku gier dominują strzelaniny? Ja lubię strzelanki, ale ich przesył mnie męczy i to z jednego powodu. Chodzi o to, że developerzy poświęcają im tyle czasu, że zaniedbują inne gatunki. Poza strzelankami lubię gry typu bijatyki, platformówki itp. Jakiś czas temu zjawisko to było szczególnie żenujące, skoro większość gier z gatunku shooterów była klonami Gears of War czy Modern Warfare. Ostatnio jest o tyle dobrze, że shootery są bardziej różnorodne w mechanizmach rozgrywki, a i zdarzają się prawdziwe perełki, jeśli tak można określić w sarkastyczny sposób spektakularną porażkę Duke Nukem Forever (nigdy nie lubiłem tej serii). Ale i tak już nudzi mnie fakt, że gdziekolwiek spojrzę, to widzę kolejną porcję shooterów, gdy za czasów panowania past-genów typu PS2 czy PSX mogłem znaleźć tony innych gier.

Trendy są i były zawsze. Za czasów 8- i 16-bitowych co druga gra na konsolach była side-scrollerem. Na pierwszym PlayStation z kolei ciężko było opędzić się od wyścigówek i mordobić. Podobnie z PS2 i platformówkami, czy innymi action-adventure. Cóż złego w tym, że w końcu przyszła pora na strzelanki? Inna sprawa, że – tu akurat zgodzę się z Chmielarzem – aż tyłu ich się, wbrew pozorom, nie produkuje. Po prostu są lepiej widoczne, bo najlepiej się sprzedają.

Hej! Developerzy! Jeśli chcecie moją kasę, to wróćcie do czasów past-genów i tak jak wtedy dajcie nam różne gry z różnych gatunków!

Hehe, i wtedy kupisz wszystkie od wszystkich? Niestety, tak to już okrutnie jest na rynku, że wygrywa ten, który trafi w gusta większości. Czy, jak wolą niektórzy, odpowiednio je ukształtuje.

SMS express

KONKRETNE PYTANIA,
KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam. Są jakiegokolwiek szanse na kontynuację jak dla mnie istic wybitnej gry Heavenly Sword? NED-MEN

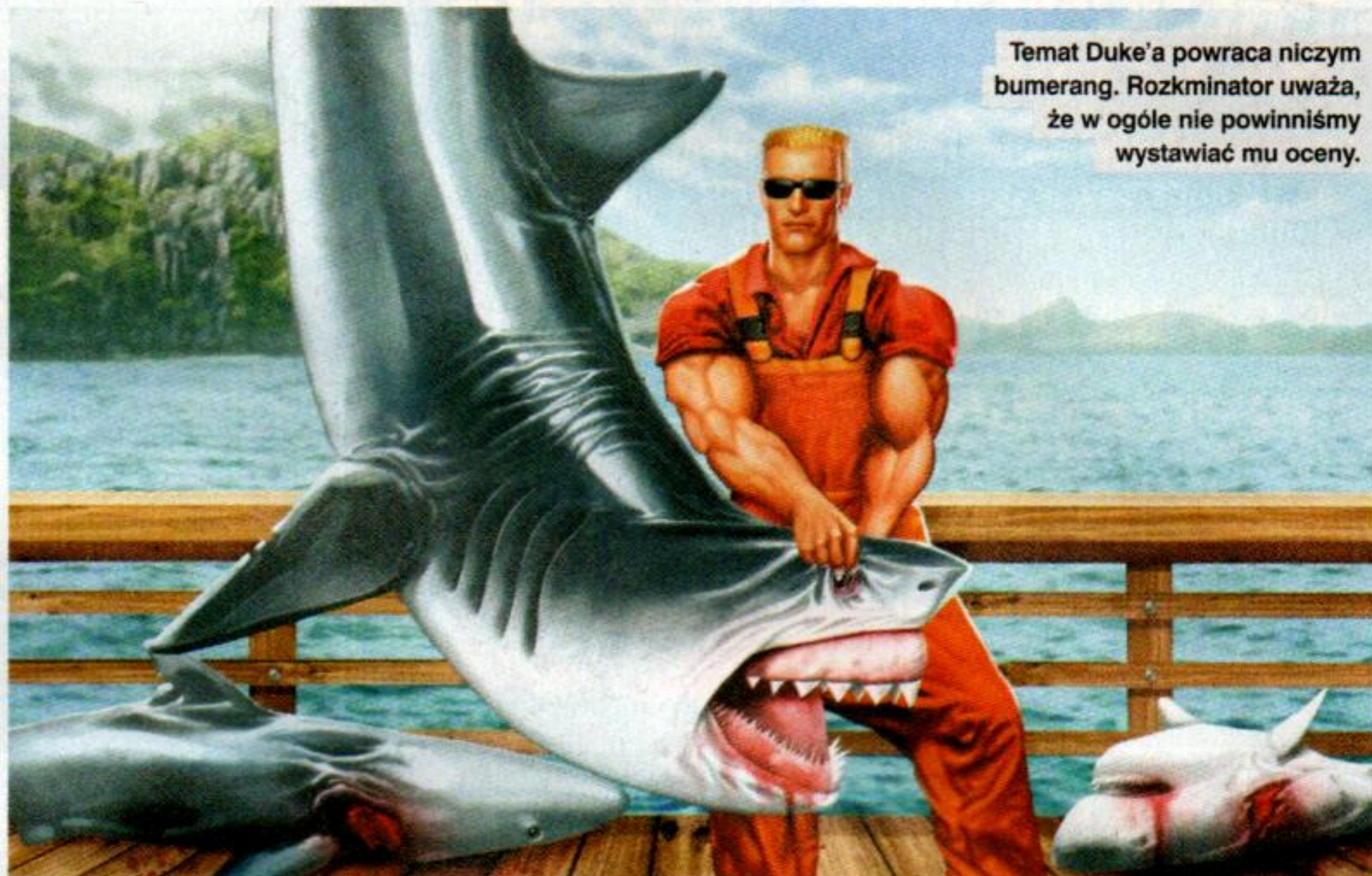
Jakieś są, nie tak dawno prześlakiwano o możliwym sequelu, którego akcja miałaby rozgrywać się dziesięć lat po wydarzeniach pierwszej części i pozwolić graczom zwiedzić spory, otwarty świat. Ale

nie napalaj się jeszcze zbytnio, bo rzecz nie została jeszcze nawet oficjalnie zapowiedziana. No i nie liczyłbym specjalnie na powrót Nariko w roli głównej.

Czy macie jakieś wieści o tym czy Uncharted Dual Pack będzie zawierał wszystkie wydane DLC do U2? Adam.

Tak, zestaw ma zawierać wszystkie dodatki do U2. Inna sprawa, że jak na razie nie potwierdzono czy w ogóle ukaże się w Europie.

Witam. Czy wiadomo coś o możliwym wydaniu na PS3 klasycznych gier z PS2 w HD spod znaku Legacy of Kain, Primal



Temat Duke'a powraca niczym bumerang. Rozkminator uważa, że w ogóle nie powinniśmy wystawiać mu oceny.

Wiem, że platformery są dla wielu graczy jałowe, ale jak widzę jest też wielu ich fanów skoro tak wielu ludzi mnie popiera w sieci. Oczywiście one nie umarły, ale podobnie jak np. mordobicia są już poza mainstreamem i uważam, że błędem jest ładowanie samych strzelanin do mainstreamu. Jeśli mowa o platformówkach, to głównie widzę platformówki 2D. Oczywiście powrót do tradycji mnie cieszy, ale brak platformówek 3D już nie. Ostatnia generacja konsol nie przyniosła zbyt wielu platformówek 3D. Z nowych ich serii otrzymaliśmy de Blob, SPRay, Jett Rocket, the Maw, Spare Parts i kilka innych, a w zapowiedziach jedyną nową serią platformerów 3D, na jakie mogą czekać jest chyba tylko Disney Universe.

Trójwymiarowe platformówki rzeczywiście trochę jakby zaginęły w akcji. Podczas gdy ich starsi, dwuwymiarowi kuzyni powrócili do świadomości graczy za sprawą PSN i XBLA, porządnego platformera 3D wciąż ze świecą szukać. Ale nie jest tragicznie i wygląda na to, że idzie ku lepszemu – niedawno była fajna Alicja, w drodze kolejny Sly Cooper...

Z bijatykami jest już nieco gorzej. Niby mamy Street Fightera i Tekkena, ale i tak uważam, że konsole potrzebują mocnego zastrzyku nowości i w tym gatunku, bowiem ile razy można grać w kilka gier? Capcom szczególnie mnie zawiódł

na tym polu, bowiem w przeszłości tworzyli mordobicia w hurtowych ilościach, a dzisiaj mamy tylko Versusy i Street Fightera, a gdzie reszta się pytam?

No, już nie przesadzajmy. Jeszcze parę lat temu bym się zgodził, ale akurat ostatnimi czasy mordobicia zaliczyły minirenesans. SSFIV, MVC3, nowe MK, nadchodzą Tekkeny, przebąkuje się (co prawda jeszcze dość cicho) o kolejnych powrotach starych serii (dawać mi Darkstalkers!). Rozumiem, że oczekiwałbyś jakichś zupełnie nowych marek (masz BlazeBlue), ale o to w dzisiejszych czasach trudno – także wśród mniej niszowych gatunków.

Ostatnie E3 mnie zawiodło bowiem spodziewałem się, że Namco pokaże Tekken x Street Fighter i obiecano prezentację nowej części River City, choć fakt iż najbardziej wyczekiwana bijatyka jaką zapowiedziano, czyli nowy Super Smash Bros. istnieje na razie tylko na papierze (czyli na nią sobie jeszcze poczekamy). Może to tylko mój punkt widzenia, ale poprzednie E3 bardziej mi się podobały. Z poważaniem, Staszek Fistaszek

Jeśli zapoznałeś się z naszą dyskusją o E3 z poprzedniego numeru, to wiesz już, że nie jesteś w swoich odczuciach odosobniony. Uszanowania, Staszku.

Królewskie? Książęce? Poproszę!

Wiiiitam! Na wstępie chciałbym wazeliniarsko podziękować Panu Doktorowi za dział Retro oraz Panu Martinezowi za dołączenie do rzeczoności. Te grzecznościowe formy są jak najbardziej na miejscu – Panowie, jesteście wielcy! Zawsze gdy otwieram nowy numer Neo+, łapczywie otwieram go w okolicach końcówki pisma i zawsze gdy widzę tę rozpikselowaną morduchną przypominają mi się złote czasy SS. Eh, wspomnienia tetryka. Generalnie – wielka dziękówka, Panowie i oby Retro nam się rozrastało!

Za obfitą porcją wazeliny bardzo serdecznie dziękuję – jak znalazł na moje spierzchnięte od upału cielsko. Tym niemniej, nigdy nie postawiłbym się w tej samej lidze, co 'Nez – człowiek-instytucja, bez którego o grach pisałoby się (zarówno kiedyś, jak i dziś) w Polsce zupełnie inaczej.

Skoro wazelinę mam już za sobą, pozwólcie, że przejdę do rzeczy. To, co skłoniło mnie do zasiadnięcia przed klawiaturą, to obecna w najnowszym wydaniu recka DNF. Po raz pierwszy chyba bowiem mam odczucie, że puściliście do druku niesprawiedliwą recenzję.

Smutny redaktor jest smutny.

Ja wiem, że chwalić nowego Duke'a nie wypada. Żen, porażka, 14 lat czekania zwieńczone rozczarującym finiszem (właśnie, 14 a nie 12 – nie wiem czemu wszystkie chyba wypowiedzi, jakie czytam na temat gry, podają niewłaściwą liczbę; pamiętam jak dziś pierwszy screen w SS z roku 1997 – matematyka nie kłamie). Ale czy na pewno? Czy DNF jest faktycznie grą na 4.9?

Na pewno nie jest „grą na 9.0”, czy nawet 8.0. A jeśli już musimy się wyklócać o cyferki, to mogę ku obopólnemu zadowoleniu i w imię pokoju na świecie kategorycznie odciąć się od redaktora Kaxiego i stwierdzić z całą stanowczością, że moja ocena byłaby wyższa o co najmniej 0,1 punkta.

Owszem, przyznam się, że po pierwszej godzinie grania miałem pianę na pysku, płytę chciałem wyrzucić przez okno, a gościa który mi ją sprzedał powiesić za to, że mnie nie ostrzegł przed tym shitem.

To trochę jak ja, tylko że mi utrzymało się (z przerwami) przez pierwsze siedem godzin.

Jakże to, Książę – napakowany sterydami madafaka, obrońca ludzkości, bohater gry z największą rozpierduchą swoich czasów – przez pierwsze pół godziny biega z gołymi pięściami? A lichi pistolecik jest naszą jedyną zabawką

przez następne 30 minut? Czy to jakiś żart?? Śmierć co chwila, jakieś poronione czasy loadingów, oprawa jak z 2005 roku (tu przynajmniej Wam rację)? No sorry, Duke, spadowa. Ale nie. Zawzięłem się. Przecież to Duke, goddamnit! Gra, na którą czekałem pół mojego życia! Nie poddam się tak łatwo! Jak za dawnych czasów, zamiast rzucić płytę w kąt, zakasałem rękawy, postawiłem sześciopak koło TV i podjąłem wyzwanie. Nie dam się, a co. Kolejne godziny gry zmusiły mnie do zweryfikowania początkowego zniesmaczenia. Przeszedłem Duke Nukem Forever, woohoo! I, wybaczenie bezpośredniość – za***iście się wybawiłem.

Wierzę Ci na słowo. Choć gdybym był jakimś strasznie cynicznym popaprańcem – nie jestem, oczywiście, ale sam rozumiesz, gdyby jednak – mógłbym podejrzewać, że próbujesz jakoś zra-

cjonalizować wywalone na grę dwie stowy i wstecznie usprawiedliwić się sam przed sobą. Całe szczęście, że – jak już wspomniałem – jestem wyzuty z wszelkiego cynizmu i jak najdalszy od tak nikczemnych podejrzeń. Bo byłyby one nie na miejscu. Tak. Zdecydowanie.

Wyjaśnijmy sobie jedno na początku – to nie jest gra dla dzisiejszych graczy. To jest gra dla fanów Duke'a. To podziękowanie za 14 lat czekania i wiary, że w końcu Książę powróci. Dzisiejszy statystyczny gracz nie ma tutaj czego szukać. Lepiej, aby pobiegł po Bulletstorma, bo to jest faktycznie „Duke na miarę naszych czasów”. Ktoś, kto z Księciem nie dorastał nie, ma pojęcia co to, kto to, z czym to się je. Może słyszał legendy, ale nigdy nie grał. Serio, jeżeli jesteś kimś takim, to nawet tej gry nie dotykaj. Nie zrozumiesz jej.

Wyczuwam pewien trend robienia z tej gry obiektu kultu, takiego „tr\ oldsk00l, man, wstęp tylko dla prawdziwych duke'owych hipsterów i pomazańców bożych – młody jesteś, nie zrozumiałbyś”. Ale to nieprawda. Zarwałem niejedną nockę przy DN3D i mogę z pełną odpowiedzialnością stwierdzić, że nawet dziś jest to gra co najmniej o klasę lepsza niż DNF. Pomijając już ten drobny fakt, nad którym nowonarodzeni wyznawcy Księcia prześlizgują się bez słowa, że gdyby z Forever wywalić teksty Duke'a i lekko pozmienić modele przeciwników, to obie gry nie miałyby ze sobą wiele wspólnego.

I to jest największym problemem stojącym przed recenzentami DNF – percepcja tej gry w kontekście dzisiejszych standardów branżowych. Skupienie się na tym, co nie „zagrało”.

Cieężko skupiać się na tym, co „zagrało”, kiedy gra z masochistycznym upodobaniem

prezentuje się niemal bez przerwy od najmniej korzystnej strony. Siadając do gry miałem naprawdę olbrzymią chęć polubić DNF i dobrze się przy niej bawić. Nie udało mi się, bo pośród morza średnizny i kilku momentów wręcz traumatycznych (na wspomnienie poziomu podwodnego wciąż dostaję ataków apopleksji), zaledwie parę razy złapałem się na tym, że tak w sumie to nieźle się bawię.

Patrzmy na tę grę przez pryzmat tego jak CHCIELIBYŚMY, żeby się prezentowała, a nie tego czym jest. Nie wiem czemu nikt nie wspomina o tym, co jest naprawdę fajne w nowym Duke'u: poziomy z perspektywy liliputa, adaptacja wielu scen z dawnych trailerów, gadki Księcia. Ja wiem, to już nikogo dziś nie interesuje. Oprócz mnie i reszty fanów.

I naprawdę wymienione atrakcje rekompensowały Ci brzydotę, sterty bugów, gapienie się w ekrany ładowania jak sroka w gnat i obezwładniającą momentami nudę? No cóż... najwyraźniej owszem. Dla mnie jednak bycie miłośnikiem danej serii to także oczekiwanie od niej trzymania pewnego poziomu. To trochę jakby ktoś próbował mnie przekonać do prequeli Gwiezdných Wojen na zasadzie „może i filmy do dy, ale za to na DVD dorzucili tonę materiałów z produkcji!”**

Mój wniosek jest taki – recenzowanie Duke'a na takich zasadach jak resztę gier nie ma sensu. To nie jest wypasiony produkt jak wiele nowych produkcji. To jest swego rodzaju podziękowanie, hold. Ktoś może wytknąć, że to „podziękowanie”, to w istocie „skok na kasę”, żeby wydoić nas, fanów. Cóż, może i takie spojrzenie na sprawę jest słuszne. Najważniejsze, że ja nie mam nic przeciwko. Zostałem wydojony i się bardzo z tego cieszę. To było naprawdę fajne 7 godzin.

Jeśli tak mi dziękują, to wolalbym nie doświadczyć, jak okazują niechęć. Zaś w kwestii traktowania DNF bardziej w kategoriach eksponatu muzealnego i pociesznego kuriozum niż pełnoprawnej gry – podejście byłoby uzasadnione, gdyby autorzy nie wołali za ów dziw jak najbardziej pełnoprawnej ceny.

Podsumowując, myślę że tak naprawdę DNF powinien zostać zaprezentowany BEZ oceny. Bo umówmy się, ja jako fan z chęcią dałbym grze 9/10, ale też wiem, że dla zwykłego zjadacza padów to zdecydowanie nieodpowiednia sugestia. Jeszcze taki sobie pomyśli, że gra co najmniej równie zajebista co Gears of War i wyda 200 złotych, a potem będzie pluł na forach jak to został oszukany w tym podłym NEO+. Z drugiej strony, 4.9 to jest naprawdę, NAPIĘTĄ zanizona nota. Większe gnioły lepiej ocenialiście (Turning Point? Hour of Victory? Legendary?), a i przy rozczarowujących kontynuacjach jesteście łagodniejsi (Crysis 2!!!). Pluciu na Księcia mówię stanowcze NIE!

Ja natomiast, również będąc wielkim fanem Duke'a, mówię stanowcze NIE robieniu z niego jakiegos paraolimpijczyka, któremu oklaski należą się już za samo dotarcie na linię

NEOGO

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Nowa Zelda ładna?

Fallriv: Wygląda jak gry na PS2, nie widzę tutaj niczego niesamowitego.

casa: Przecież na to diadowskie Wii nie ma zbyt wielu fajnych gier w porównaniu do konsol HD. Słaba grafa dopełnia żalosnej całości, więc z czym do ludzi?! Wiadomo, że tę „konsolę” nabyły głównie casuali gustujący w crapach i popierdólkach, a casuali jest wielu i stąd taka przesadnie wysoka sprzedaż tego sprzętu. Naprawdę to takie nieoczywiste?

Adam Novy: Nie wiem dlaczego większość użytkowników ocenia gry sugerując się grafiką. Ja do dziś gram w „Okarynę czasu” na N64 i uważam, że jest największym złodem miodu wśród gier i jeśli nadchodząca część będzie przynajmniej w połowie tak dobra, to lykam w ciemno.

Temat: Początek Resistance 3 po polsku

Adam Kaliszewski: Nie jest źle. Sprawdźcie sobie polską wersję Far Cry na PC – to dopiero porażka, zero emocji. Jednak wolę oryginalną ścieżkę dźwiękową i do tego napisy. Tutaj dobija mnie dosłowne tłumaczenie np: „trzymać ogień!!!” słyszane po raz czwarty. W Killoznie 2 dobiło mnie błędne tłumaczenie: Scolar Visari – po polsku uczony Visari.

Sertiel: Ja jestem zwolennikiem wszystkiego po polsku !!! Ostatnio zacząłem kupować gry, które są w jakimś stopniu po polsku np. lektor lub napisy.

kiki: Jestem zwolennikiem polskich dubbingów w grach (w filmach nienawidzę). Jak dla mnie coś tu jednak nie gra. Jest zbyt „czysty”, jak na takie polowe warunki w grze. Do tego głos nie zmienia się przy wykonywaniu ruchów (kolo, który kuca), czy zaciąganiu się papierosem. Przez takie drobniaczki brzmi to sztucznie. Do tego złoty standard polskiego dubbingu, gdzie głosy dzieci podkłada kobieta o śmiesznym piskliwym głosiku – żenada. Ogólnie nie najlepiej to wygląda, ale i tak zagram w wersji PL. Wolę średni dubbing niż tłumaczenie w głowie, bo nie znam biegle angielskiego.

Temat: Wii U przyspieszy premierę PS4 i X720?

golu78: Wii U szalu raczej nie zrobi. Konsola ukazująca się między generacjami w 95% będzie dostawała swoje wersje multiplatformowych gier nieróżniące się od wersji na PS3 i X360. Bo po co ładować dodatkowe zasoby w szlifowanie wersji na mocniejszą konsolę, skoro dwie pozostałe są dużo liczniejsze na rynku i zapewniają większość sprzedaży gry?

Adam Novy: Dla graczy nie ma znaczenia, czy Wii U jest next-genem, bo co tak naprawdę o tym decyduje? Jeśli ktoś twierdzi, że następna generacja powinna być kilka razy mocniejsza, to jest gadzieciarzem, a nie graczem. Następna generacja, to nowe zastosowania oraz świeże pomysły. Nintendo nie potrzebuje super maszyn, tylko HD generacji, by dostosować się do potrzeb rynku. Liczą się GRY, tylko i wyłącznie. Amen.

DDM: Niech zrobią Duala 4 w PS4. I dadzą kompatybilność ze świecącymi vibratorami. Bardzo bym się cieszył z np. wbudowanego projektora i braku okablowania do nowych konsol.

Tomasz Grzelec: Olewam kontrolery ruchowe, po 8 godzinach w robocie wolę posiedzieć z padem w dłoni, niż skakać jak orangutan przed TV.

Dotrzeć do dyskusji na neogo.pl

i Killzone? Pozdrawiam, Piotrek.

Na razie nie wiadomo, ale niczego bym nie wykluczał. Sam bym się nie obraził, zwłaszcza za dwa pierwsze.

Stylizowaliście już o cloud gamingu? Czy to naprawdę ma wejść na rynek?

Takie OnLive już weszło, tyle że za

Atlantykiem. Jak na razie zdania są podzielone i zależą w dużej mierze od miejsca zamieszkania, czyli zarazem odległości od serwerów usługodawcy.

Witam, która aktualnie gra najlepiej prezentuje się w 3D na 3DS? Czyżby SSFIV? Pozdrawiam, Amethyzt

Różnie powiadają. SF wygląda nieźle, ale gubi klatki animacji i może rozpraszać. Niektórzy wolą subtelniejsze zastosowanie efektu, jak np. w Lego Piratach.

Szkoda, że nie zobaczymy Białego Wilka na PS3. Został nam sprzęt Microsoftu i PC, a w najgorszym wypadku książka, co

polecam :) Ja akurat czytam 4. część na telefonie i piszę do was tzw. e-book. Świetna sprawa... DWJ

Tzw. e-book, powiadasz? No, świetna sprawa, zaiste. A co do Wiedźmina 2 na PS3 – spokojnie, przecież nikt jeszcze nie powiedział, że koniec końców się nie ukaze.

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Call of Juarez: The Cartel

Holden: Tym razem się Polakom nie powiodło :(

ACZ: Bo za szybko zaczęli tworzyć kolejne części serii. No i nie pomogło na pewno to, że trzecia część jest pseudo westernem.

Ryan: Techland nie przeskoczy tego, że zatrudniają wyłącznie (lub niemalże wyłącznie) Polaków, a w Polsce ludzi z doświadczeniem w gamedevie jest wciąż bardzo mało (i większość jest w Wawie). Zarówno DI jak i CoJ powstawały we Wrocławiu, ale po skończeniu Nail'd dopieszczanie DI przeszło w ręce warszawskiego studia. DI ponoć jest dużo bardziej kompletny pod względem contentu niż CoJ, więc będzie bardziej dopieszczony. Ale CoJ z drugiej strony prawdopodobnie ma lepsze patenty gameplayowe.

Temat: Lollipop Chainsaw

MaxVarEmreis: Nowa gra Grasshopper. Cóż można więcej powiedzieć? Julia jest cheerliderką, w dniu 18 urodzin jej szkołę atakują zombie. Standard. Aha, i lubi różowy :]

Raikoh: Kierownikiem produkcji jest były pracownik Tecmo Masahiro Shirada. Muzykę będzie robił Yamaoka.

Kazuo: Po sprzedaży kłesce Shadows of the Damned spodziewałem się, że Grasshopper jednak odpuszczą sobie podobne zwirowane produkcje, a tu proszę – wyskakują z czymś przynajmniej 30 razy bardziej pogiętym. Szacunek, jeżeli zdecydują się wydać to poza Japonią. Zombiaki, lalowata cziriderka i zryty gameplay prosto od Sudy? Kupuję to.

Temat: BioShock Infinite

szczudel: Strasznie to chaotycznie wygląda. Rozumiem, że to promo, ale sama gra na pewno taka nie będzie. A ogólnie to fajnie, kolorowo, klimatycznie – must buy, ale nie wiem czy dorówna pierwszej części.

pantrupek: Już teraz chcę, by Elizabeth była moją żoną i chcę z nią mieć co najmniej trójkę dzieci. Tak genialna to postać, tak słodko brzmi i wygląda, i tak niesamowita to gra. To się nie może nie udać.

Krill: Demo właśnie obejrzałem i... nie pamiętam, żebym tak ostro zajął się trailerem jakiegokolwiek produkcji od czasu MGS3: Snake Eater. Wręcz nie oddycham! Oto game design AD 2012 i najlepsza gra E3 2011. Musiałoby zostać zapowiedziane coś naprawdę wyjątkowego, żebym był pod podobnym wrażeniem.

Jedyn: Elizabeth dodaje tej części niesamowitego smaku. Pytanie tylko jak Levine i spółka poradzą sobie z prowadzeniem gracza do kolejnych skryptów, bo demko robi takie wrażenie głównie dzięki nim.

Temat: Halo Anniversary mataman:

Właśnie TAK powinien wyglądać KAŻDY remake
xell: Ja chyba wolalbym większą ilość zmian, tzn. zachować założenia poszczególnych poziomów (pierwszy – ucieczka z statku, drugi – walka na otwartym terenie i ratowanie Marinesów, trzeci – wymiatanie snajperką i desant na statek Covenantów itd.), ale wszystko wykonane od zera, żeby remake mimo wszystko był świeższy. Poziomy w zamkniętych lokacjach można by zrobić w stylu Crow's Nest, który jest najlepszą tego typu misją w serii.

Nyu: Fajnie, że chcą pozostawić wierni oryginałowi, ale mogliby zrobić, tak jak Crystalsi zrobili to z pierwszym Tum Rejderem. Animacja strzelania też jakaś drętwą, czegoś brakuje, ale wygląda ślicznie.

Dolącz do dyskusji na forum.neogo.pl

startu. Przy całym sentymencie i towarzyszącej produkcji legendzie, trzeba powiedzieć to wyraźnie – Duke Nukem Forever jest grą wydaną w czerwcu 2011 roku i jako taki powinien być oceniany. Co do ocen numerycznych – uwierz, najchętniej nie dawałbym ich pod ŻADNĄ recenzją, bo uważam, że to obyczaj niemądry i od lat już nieadekwatny, skłaniający do lenistwa umysłowego. Co widać poniekąd, niestety, także po Twoim liście, w którym mniej uwagi poświęcasz właściwej treści recenzji niż tej cholernej czwórce i dziewiątce.

Po raz pierwszy naprawdę mam nadzieję, że list pojawi się w FAQ, ponieważ może jakiś fan Duke'a po przeczytaniu moich wypocin stwierdzić, że jednak da grze szansę. Serio, potencjalny Fanie Księcia, nie słuchaj chłodnych profesjonalistów, narzekaczy, hejterów. Oceń sam. Pozdrawiam, **rozkminator**

O, pod tym ostatnim mogę się z czystym sumieniem podpisać oburącz i obunóż. Zawsze warto przekonać się samemu, choćby odpalając dostępne od dłuższego czasu demo.

PS. Jedyne, o co mam żal do wydawcy, to o to, że w sekcji „extras” są stare trailery, kawałki rozgrywki ze starych buildów. Dlaczego nie zostały zamieszczone w grywalnej formie?

Zostały! Wystarczy wybrać opcję „new game”. Łaka-łaka-łaka!

Nawet jeśli byłoby to tylko urywki leveli, pojedyncze pomieszczenia, to ja to chcę! Chcę zagrać w te kilka prezentowanych lata temu fragmentów, które przecież muszą gdzieś w archiwach leżeć. Dawać mi to!

W tym jednym trudno nie przyznać Ci racji – te kilkanaście bolesnych lat w produkcji, to fascynujący wycinek z historii gier, niemalże przekrój poprzeczny przez półtorej dekady grania. Spokojnie można by nakręcić o tym ciekawy dokument – może zresztą ktoś to kiedyś zrobi. DNF świetnie sprawdziłby się w roli dodatku do takiego obrazu. Bo jako samodzielny produkt trochę mu jednak brakuje.

Użytkom - Tak!

Witam. To mój pierwszy list napisany do jakiegokolwiek gazety. Raczej nie udzielam się publicznie poza sceną. Ale artykuł niejakiego Quentina na temat używanych gier mnie rozwalil kompletnie. Z jednej strony rozumiem, że kupując/sprzedając używaną grę powiedzmy pozbawiam developera zysków z owej kopii. Ok. Ale... jest druga strona. Poniekąd oczywista, czyli taka, że grę kupiłem za swoje pieniądze, jest moja i w sumie mogę ją sprzedać, wyrzucić lub zrobić z nią cokolwiek innego, czego nie zabrania prawo.

Zgoda. Przysięgłbym zresztą, że coś bardzo podobnego napisałem w tym miejscu przed zaledwie kilkoma miesiącami. Dodam jeszcze a propos tego pozbawiania zysków, że takie rozumowanie jest pewnym nadużyciem, bo producenci i wydawcy zakładają, że każdy kto kupuje używaną kopię gry, gdyby pozbawić go takiej możliwości, grzecznie pobiegłby do sklepu po nowkę. A to nieprawda, bo spora część po prostu nie kupiłaby jej wcale albo – co gorsza – uderzyła po piracką wersję. Tego ostatniego nie zamierzam w żaden sposób usprawiedliwiać, ale bądźmy realistami.

Zasadniczo temat owych „używek” można zastosować w wielu innych dziedzinach. Bo

czy kupując mieszkanie na rynku wtórnym nie pozbawiamy developera (hehe) zysków? Bo on przecież wybudował osiedle. Mieszkania sprzedal. Czy nie tak? To samo samochody. Tu jest ta sama sytuacja. Mercedes produkuje samochód, ale pieniądze ze sprzedaży dostaje tylko raz. A samochód właścicieli zmienia dość często. I to ma zastosowanie w każdej niemal dziedzinie handlu. Trzeba wziąć pod uwagę fakt, że jest jednak wiele osób, które na nowe gry/samochody/mieszkania pozwolić sobie nie mogą. I rozumując torem redaktora Quentina wychodzi na to, że powinni mieszkać pod mostem i jeździć rowerami. I nie przemówi do mnie jeśli teraz ktoś napisze, że gry to inna sytuacja. Sytuacja jest taka sama. Ktoś tworzy produkt, sprzedaje go raz, a produkt potem jest odsprzedawany ponownie, za co twórca pieniędzy już nie widzi. Ogólnie nie mam nic przeciwko użytkom. Powiem więcej, uczciwie się przyznam, że czasem ściągam coś z torrenta. Gram przez około godzinę. Jak mi się gra podoba, to kupuję ją na PS3, bo ściągam tylko to, co jest na konsoli. I nie chodzi o to, że mam za słabego kompa czy coś. Wiem, że to ogólnie piractwo. Ale jeśli gra mi się nie podoba, to ładuję po tej godzinie w koszu. A jeśli mnie ta godzinka zainteresuje, to kupuję oryginał. Chyba, że są do owej gry dema, to nie muszę się do takiej metody uciekać.

Tsk, tsk... Powiem tak – jeśli rzeczywiście postępujesz konsekwentnie, tak jak to opisałeś (a nie zdarza Ci się np. jednak przejść sobie tę kradzioną grę siłą rozpędu i nie uiścić należytej opłaty), to powiem szczerze, że nie byłbym przesadnie skory do potępiania Cię. Osobiście stosuję jednak inną, stuprocentowo legalną metodę, którą niniejszym polecam: w przypadku tytułów, co do których nie jestem w pełni przekonany, po prostu ogrywam demo. Jeśli twórcy takowego mi nie oferują, uznaję, że najwyraźniej wstydzą się swojego produktu albo mają przede mną (jako potencjalnym klientem) coś do ukrycia. I nie kupuję. Tak po prostu. Nie płacę w ciemno, a sumienie nadal czyste. Wbrew pozorom, jak człowiek w te kilka-kilkanaście gier w roku nie zagra, to też mu żaden witalny organ nie odpadnie.

Jestem zwolennikiem kupowania oryginałów. A czy to nowa gra, czy używka, to nie ma znaczenia. Mnie na przykład wszelkie online passy nie przeszkadzają, bo w sieci nie gram. Staram się kupować nowe gry, ale na więcej niż jedną miesięcznie pozwolić sobie nie mogę. Więc czasem kupuję dwie używki zamiast jednej nowości. I nie widzę w tym nic złego.

Ja też nie. Inna sprawa, że też rzadko kupuję więcej niż jedną grę miesięcznie, bo na więcej zwyczajnie nie mam czasu.

Skoro niektórzy tak chcą zakazu handlu używanymi grami, to powinni zabronić też sprzedaży mieszkań, samochodów i tysięcy innych rzeczy. Wtedy padnie Ebay, Allegro, giełdy samochodowe... Nie popadajmy w paranoję. Pozdro, **Maxxi DeeJay**

Dobra, tym sposobem doszliśmy do końca listu, wobec czego potwierdziły się moje obawy, że tak naprawdę nie do końca przyswoiłeś sobie przesłanie felietonu Quentina. Przecież autor ani słowem nie wspomniał o potrzebie delegalizacji handlu używkami – wyraził jedynie osobistą preferencję w tej sprawie (którą akurat w dużej mierze podzielał). Nie zauważyłem także rozwodzenia się

nad tym, jakie to nie fair kupować używane gry, może oprócz wzmianki o tym, że pieniądze za sprzedaż używanej kopii nie trafiają do autorów, co wszakże jest prawdą (inna sprawa, że dostali już wcześniej wynagrodzenie za tę konkretną kopię). Koniec końców, wypada tylko powtórzyć ostatnie zdanie Twojego listu – niezależnie po której stronie sporu się opowiadamy, warto zachować umiar i zdrowy rozsądek.

Śmierć parówkom

Witam serdecznie szanowną redakcję. Niepokoi mnie pewna sytuacja, a mianowicie czemu w każdej grze na „multi” zdarzają się, jak ja to nazywam parówki, czyli ktoś taki, kto psuje zabawę. Zaczniemy od takich FPSów gdzie, tu wiadomo, campią parówki albo strzelają do swoich. Strategie (Halo Wars) – parówki nie potrafią się bawić i rushują. Left 4 Dead – parówki często gęsto campią się w schronie albo w ogóle nie grają zespołowo. I doszliśmy do największego skupiska parów, a mianowicie do bijatyk. Tam są spamerzy, którzy używają non stop tego samego ciosu i psują taką zabawę. Weźmy na przykład Marvel vs. Capcom 3, która trzeba przyznać mi się podoba i jestem chyba jednym z niewielu Polaków, który wytrzymuje grać przez sieć w tę grę. No więc w Marvelu jest coś takiego: wszystkie prawdziwe parówki z krwi i kości używają postaci zwanej Sentinelem, którą można spamać używając jednego przycisku, albo jako asystę, gdy robi słynne „Sentinel Force”, wysyłając minisentinelki przez całą arenę. I teraz najlepsze – jeżeli jest taką parową od urodzenia, to gdy zadasz mu obrażenia za duże, to następuje tzw. rage quit. Ale jest coś, co łączy te wszystkie parówki, a mianowicie chęć zwycięstwa bez względu na wszystko. Jest kilka wyjątków, Cattan i Magic the Gathering. Są to gry, w których da się okazać swoje chamstwo i parówkostwo, jednak nikt tego nie robi. Może dlatego, że to są gry wymagające inteligencji i parówki unikają tego typu gier? Proszę powiedzcie i wytłumaczcie mojemu „nieparówkowemu mózdkowi” czemu chamstwo i sk***ństwo tak się szerzy??
twój kochany Marian and Qpa

Otóż, mój kochany Marianie oraz Qpo, których co prawda nie miałem przyjemności poznać, ale wierzę na słowo – zjawisko, o którym piszesz, a któremu nadałeś tak barwny mięsny przydomek, jest równie stare jak samo granie w trybie multi. Co prawda kiedyś, w erze automatów i posiedzeń kanapowych, doskonałym remedium na tego typu praktyki był dobrze wymierzony łokieć w żebro, czy „turboplaskacz” w potylicę. Dziś, kiedy gramy głównie z jakimiś anonimkami oddalonymi o setki kilometrów, nie ma już tak łatwo. Sam ostatnio przechodzę ciężkie chwile z Mortalem, bo często spotykam ludzi, którzy nauczyli się jednego specjalu i jednego combosa, i cała ich gra sprowadza się do ich naprzemiennego używania. Żeby jeszcze potrafili przegrywać z klasą, a nie rozłączali się po przegranej rundzie... Ale cóż, „graczy” próbujących w sieci leczyć kompleksy z codziennego życia nie brakuje. Nic mądrzejszego chyba Ci nie powiem. Aha, na koniec dobra rada – na przyszłość, wysyłając maila do więcej niż jednego miesięcznika, postaraj się przynajmniej ukryć adresatów, bo taka „hurtowa” korespondencja nie wzbudza raczej żarliwego pragnienia publikacji.

Czytelnicy czytelnikom

Witam i znów serdecznie pozdrawiam całą redakcję NEOplus. W dzisiejszym liście chciałbym napisać, co według mnie przyciągałoby większą

uwagę mojego ukochanego miesięcznika.

Niniejszym łapię za notesik, ślinię ołówkę i zamieniam się w słuch.

Wyjaśniam, że nie jestem żadnym ekspertem od tego typu spraw, nie wiem czy fajny jest pomysł, który zaraz przedstawię, po prostu zżera mnie ciekawość i chęć wprowadzenia takiego czegoś w życie. Zanim Doktorze powiem o co chodzi, chciałem również pozdrowić Śmieta. To w ramach moich podziękowań za stałą korespondencję.

Wow. To chyba pierwszy w historii czasopiśma przypadek, w którym jeden czytelnik dziękuje drugiemu za aktywność korespondencyjną z redakcją. Pawian być pod wrażeniem.

Ok, Let's do this!

Let's.

Czy myśleliście kiedyś, o wprowadzeniu jakiegoś działu w waszym miesięczniku, który prowadziliby tylko i wyłącznie czytelnicy? Moim zdaniem byłaby to świetna sprawa, redakcja, czyli Wy, bylibyście bardziej zżyci z czytelnikami. Oprócz tego, że każdy byłby zadowolony (wyobrażam sobie mnie pokazującego kumplom mój felieton), to jeszcze macie gotowe nasze opinie na dany temat. Nie mówię tutaj o artykułach na nie wiadomo ile stron, pół kartki chyba by się znalazło.

Wbrew pozorom, na łamach N+ nie panuje jakieś moratorium na materiały nadsyłane przez Czytelników. Jeśli otrzymamy przemysłany, sprawnie napisany artykuł „na temat”, to nie widzę powodu, dla którego nie miałby ukazać się w druku. Poza tym, taką „rubrykę prowadzoną przez Was” jest właśnie comiesięczny FAQ, w którym – jak widać – publikowane są nierzadko bardzo obszerne porcje Waszych przemyśleń. Poza tym, wydaje mi się, że odrobinę przeceniasz drzemającą w narodzie siłę twórczą. Przeważająca większość ludzi wcale nie chce współtworzyć swojego ulubionego miesięcznika, tylko go konsumować (znaczy czytać, nie wpierdzieć). Widać to zresztą chociażby po ilości otrzymywanej przez nas korespondencji – zdarzają się chude miesiące, w których liczba listów ledwie przekracza pojemność tych czterech stron. Czy to nam się podoba, czy nie, takie nam czasy nastały.

Według mnie Gulash to świetny redaktor, trzymający poczucie humoru, piszący świetne

artykuły czy recenzje. Zresztą wszyscy jesteście bardzo dobrzy. Ale Pana G. przywołałem dlatego, iż moim zdaniem nie ma pomysłów na wprowadzenie czegoś nowego.

No proszę, jakich mamy wymagających klientów. Dopiero co ustała fala pochwał za wprowadzone w tym roku zmiany, a tu już zarzuty stagnacji i domaganie się kolejnych nowinek. Ale to dobrze, przynajmniej nie zgnusimy się z samozadowolenia i jedziemy dalej ze zmianami. Nowy wygląd recenzji fajny?

Oczywiście każdy numer trzyma najwyższy poziom, zdarzy się, że jest krucho z recenzjami, ale przecież to nie od was zależy.

Dzięki za tę uwagę, bo część czytelników ma z zauważeniem tej prostej zależności „liczba wydanych gier ~ liczba recenzji” pewien problem.

Relacje z targów? Są. Wywiady z twórcami gier? Są. Wasze opinie są, felietony też (pozdrawiam Kroogera i Quentina). Czego chcecie więcej? Ano przydałoby się coś nowego. I choć wiem, że list pojedynczego czytelnika nic nie wskóra, to pragnąłbym dodania jakiejś comiesięcznej rubryki. Pozdrawiam bardzo serdecznie.

Marasek

Mogę Ci obiecać, że nigdy nie przestajemy rozmyślać co też jeszcze moglibyśmy dodać do N+, żeby go uatrakcyjnić. Ale gdybyśmy „coś nowego” (zwłaszcza nowe działy) dorzucali w każdym numerze, to nawet nie zdążylibyście się do owych zmian przyzwyczaić, a już trzymalibyście w rękach zupełnie inne pismo.

PS. Coroczny manhunt na Miela, który spieprza do samolotu jest nieprzemysłany. Nie lepiej poczekać na niego na lotnisku i dopaść przed wejściem?

Raz próbowałem – stanąłem przy drzwiach w masce hokejowej, z świecowanym bejzbolem, ale pan ochroniarz popatrzył na mnie złym okiem i kazał mi sobie iść. Ale nie ma obaw, w przyszłym roku zrobię to na Agenta 47. Muahaha, tego się nie spodziewa. No... chyba, że przeczyta to, co właśnie napisałem. Oh, crap...

I tak, rozczarowany, że znowu mu w życiu nie wyszło, żegna się z Wami ordynator niniejszej sekcji tego sympatycznego wariackowa. Wracajcie już z tych wakacji i piszcie, bo z tęsknoty aż się z lekka ślinimy, a z nudów dłuźbiemy przy bliznach po lobotomii. Do przeczytania za miesiąc! ■

SMS express

**KONKRETNE PYTANIA,
KONKRETNE ODPOWIEDZI**

To znowu ja. Czy jest szansa na Guitar Hero na PS Vita? Joey

Ta seria na pewno powróci, ale kiedy i w jakiej formie – Bobby Kotick jeden raczy wiedzieć. Pytanie brzmi czy naprawdę fajniej gra się w grę muzyczną samymi przyciskami, bez specjalizowanego plastikowego akcesorium?

Mam małą prośbę – czy w kąciu GADŻET INSPEKTOR moglibyście dawać więcej gadżetów dla dziewczyn?

Uhm. To teraz, wcale się nie rumieniąc i nie dając po sobie poznać, gdzie pomknęły moje myśli, odpowiem – jasne, zobaczymy co da się zrobić. Choć po prawdzie, nie zauważyłem, żeby większość pojawiających się tam gadżetów była jakoś szczególnie ukierunkowana na facetów.

Cześć! Czemu Blizz ma ciągle to samo zdjęcie w KJK? Scooby

A wiesz, to ciekawa i nieco dramatyczna sprawa. Blizz co miesiąc cyka sobie świeżą słaśną focie, ale spowijająca go aura mroku sprawia, że po wywołaniu wychodzi zawsze tak jak wychodzi. Obiektywy tak już mają, że czasem przenikają głębiej, niż byśmy chcieli – patrz Shutter i Fatal Frame.

Witam. Czy aby kupować gry w PS Store na PS Vita, muszę mieć kartę kredytową? I czy granie przez neta będzie płatne? Joey

Trochę za wcześnie na konkrety, bo europejska premiera urządzenia dopiero w przyszłym roku, ale nie widzę powodu, dla którego PSN dla PSV miałby działać na innych zasadach niż dla pozostałych konsol Sony – włącznie z możliwością nabijania konta zdrapkami, czy darmowym multi.

Doktoru, ile trwa Batman: Arkham Asylum bez zagadek i z zagadkami?

Bez zagadek Riddlera – coś koło 10 godzin, z nimi – kilka godzin więcej (ile dokładnie – zależy czy będziesz poszukiwał samodzielnie, czy ze wspomaganie internetu). A na dokładkę masz jeszcze wyzwania bitewne. Summa summarum, udana inwestycja.

Siem. Czy wiadomo coś na temat Fable 4? Co nowego wyjdzie na X360 z polskim tłumaczeniem? Pozdro, Kamillos

O „czwórce” na razie cisza, za to kinectowe Journey ma ukazać się w przyszłym roku. Co do polskich wersji – w tym roku mają być np. nowy Assassin's Creed, nowy Driver, Modern Warfare 3, FIFA 12, a także – niespodzianka – Dead Island i Wiedźmin 2.

Witam! Zwiększcie koniecznie objętość Ore no game nikki do minimum 2 stron i koniecznie zróbcie coś z FAQ. Kiedyś był to jeden z moich ulubionych działów, a teraz zszedł na psy za sprawą tego, że pojawiają się listy zajmujące pół działu, piszą ciągle te same osoby, dodałbym jeszcze, że część listów nadaje się na forum, a nie do gazety.

W kwestii Ore no... – odnotowano. Zaś co do FAQ, wiesz, łatwo podesłać SMSa z utyskiwaniem, najwyraźniej zaś sporo trudniej samemu zasiąść do klawiatury i zaświecić przykładem. Co dłuższe listy i tak zazwyczaj przycinam, a że niektórzy piszą w miarę regularnie – no i co, mam im wałnąć po banie? Wbrew pozorom, aż tak daleko w stronę forum jeszcze nie poszliśmy.

Szybkie pytania. Po uno, SH: Origins jest genialne. Jakie inne świetne horrory polecacie na PSP? Po drugie: skąd się wzięła moda na stawianie spacji przed przecinkami itp.? I jeszcze jedno pytanie dotyczące PSP: Znać jakieś dobre RPGi z dużym, ciekawym światem, rozbudowaną eksploracją i najlepiej bez rzutu izometrycznego (coś ze szkoły Bethesda or something) na tę zacną konsolę? Pozdrawiam Was wszystkich, geniusze dziennikarstwa! pT.

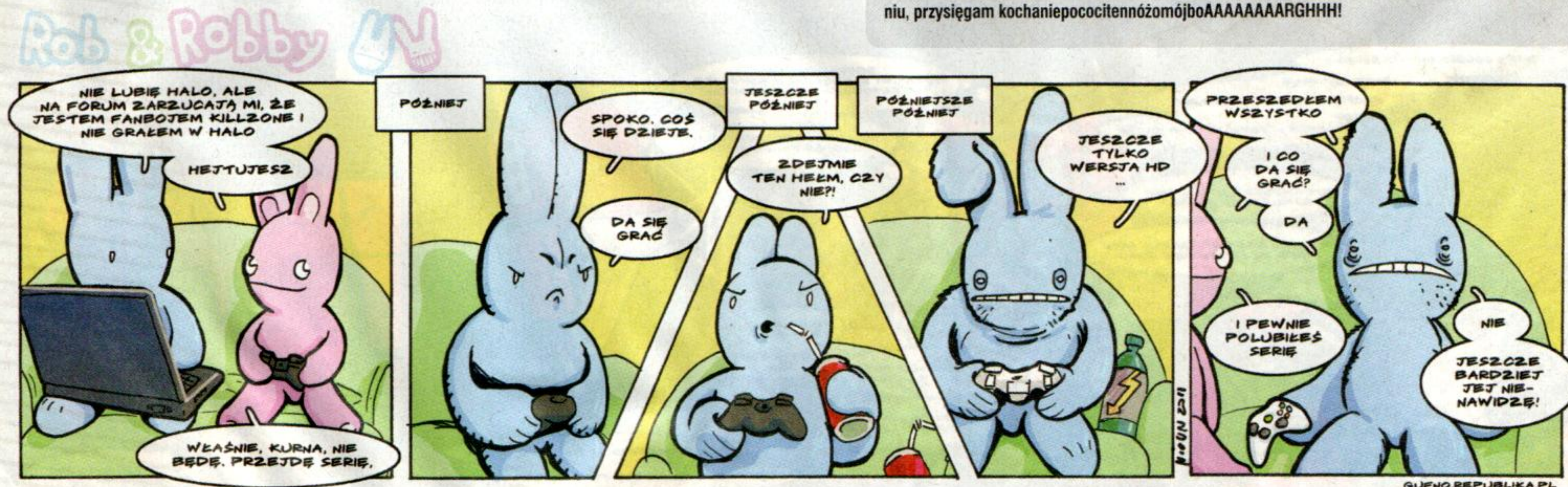
Po pierwsze – taaa, bo horrorów na PSP prawdziwe zatrzęsienie... yyy... Manhunt 2? Obscure: Aftermath? Świetnymi to bym ich nie nazwał, ale na bezrybiu... Po drugie – sam się zastanawiam. Po ostatnie – argh, patrz pytanie o horrory. Miał być przenośny Oblivion, ale nie wyszedł. Pod względem eksploracyjnym mogą zainteresować Cię Monster Huntery. To chyba tyle w kwestii dziennikarskiego geniuszu.

Ohayoo! Przymierzam się do kupna NDS i pytanie: którą wersję polecacie – Lite czy i? Zależy mi, żeby był dobry jakościowo i w wstecznej kompatybilności. Halsky.

Komisarzy, melduję, że jakościowo obie stoją na równie wysokim poziomie. Jeśli jednak wspomniana kompatybilność dotyczyć ma także gier z GBA, to zalecam Lite.

Wszystkiego najlepszego z okazji DNIA OJCA. Justyna.

Eee, no dzięki Justyno, której wcale nie znam i nigdy w życiu nie spotkałem nikogo o tym imieniu, przysięgam kochaniepococitennózmójboAAAAAARGHHH!



ŚMIERTELNA WYLICZANKA

Czyli o tym, jak bardzo do końca świata może zbliżyć lektura newsów z jednego tygodnia i jak daleko od końca świata musieliśmy być na początku, skoro mieliśmy taki zapas...

Z każdym dniem bliżej końca świata. Właśnie to odkryłem i boję się, że to może być już jutro. Bo sami zobaczcie – poniżej wymienię problemy branży, które namierzyłem śledząc nasze rodzime okołogrowe newsy dosłownie z ostatniego tylko tygodnia! Wniosek: skoro jest coraz gorzej i to odkąd zaczęto tylko oceniać „jak jest”, oznacza to, że kiedyś musimy dojść do takiego miejsca, że przekroczymy linię graniczną. Będzie tak źle, że żeby było gorzej, wszystko będzie się musiało roz... I to nie musi być 2012. Silna grupa myślicieli w USA dopuszcza w debatach głos wskazujący na to, że nasz wiek może być ostatnim – choć takie myślenie nie jest niczym wyjątkowym u Amerykanów, bo statystyki ekonomiczne wskazują, że dla nich wcale to nie jest takie science fiction. Myślicie, że żartuję? Może to po prostu okres wakacyjny powoduje, że dziennikarze dramatyzują. Ale gdzieżby tam? Bo tyle tego? No sami zobaczcie. To tylko jeden tydzień.

Po pierwsze: Ubisoft zafundował wyzwanie finansowe posiadaczom gier z drugiej ręki. Podążwszy trasą wytyczoną przez EA, THQ, Codemasters i Sony zdecydowano, że jak ktoś odkupi grę od kogoś, kto grał online, to teraz znów musi za to zapłacić. Ryk się podniósł jak zwykle, pewnie możecie sobie wyobrazić, a Niagara cierpienia emopokolenia zalała fora. Przede wszystkim, że to ogólnie rzecz biorąc kolejna zmiana na świecie powodująca, że jest na nim jeszcze gorzej i że to egzemplarz gry powinien być przypisany do serwera, a nie gracza.

Po drugie coraz gorzej dzieje się w świecie gier, w którym pojawiają się same sequele, z dawna kończone produkcje, triquele, quantuele i inne kolejne numerki. Każdy z nich jest oczywistym następcą swoich przodków, więc od razu wiadomo, że raczej nas nie zaskoczy. Dobre gry będą dobrymi grami, a słabe słabymi. No niespodziankas. Never ever.

Po trzecie gry robią się bestialsko prostackie. Odkąd okazało się, że gracze HC

nie istnieją, a są tylko zawodowcy, którzy grają w gry akceptowane na elektrolimpiadach oraz każuale. Producenci uderzyli w tych drugich, którzy dużo kupują, bo mało grają i mają czas zarabiać, ale za to szybko się nudzą i chcą mieć pełne półki gier. I gry są pod nich: prostackie, gnuśne i padaczone. Wrogowie dadzą się ominąć bez jednego wystrzału, a wystarczy wejść do pomieszczenia, żeby jak żarówka zajaśniało co wcisnąć, żeby z pomieszczenia wyjść. Do tego wciśnięcie buttona na joypadzie pokazuje mapę z trasą przejścia i otrzymujemy grę, którą bez umiaru przeszedłby nawet lemming. Oto nasze czasy.

Po czwarte – gry nie mają scenariuszy. Znaczą niektóre mają, ale na pierdyliard wychodzących tytułów jest takich raptem pięć, więc chyba niewiele. Reszta zwykle udaje, że ma scenariusz, a w większości przypadków gracze i tak dowiadują się o co chodzi z recenzji. Faktycznie – ponieważ recenzja musi zacząć się od paru słów wstępu, a potem jakiejś historii: „Już w poprzedniej części, nasz bohater szukał sensu istnienia w zamku mrocznego Karrambora”. Czyli rozbierając na części pierwsze: wzmianka, że to kolejna część, potem co robił, a potem nazwisko, któremu nikt poza twórcami i recenzentem nie poświęci więcej niż trzy

dlatego, że „nie sztampa” się nie sprzedaje. Adrian Chmielarz powiedział już kiedyś słowa na pozór proste, a jednak święte: „Jak robisz nową grę, to trzeba uważać, żeby za bardzo nie różniła się od poprzedniej. Trochę musi się różnić, ale nie za bardzo”. I poszło jak z klimatem książek: od dziesięcioleci są kryminały i nikt tam specjalnie w gatunku nie grzebie, a wręcz przeciwnie – najlepiej sprzedają się te klasyczne.

Po szóste – nie ma pomysłu na życiowego bohatera, wszyscy są jakoś życiowo pokręceni i powykrzywiani emocjonalnie, co usprawiedliwia ich kretyńskie zagrania. Człowiek ma wrażenie, że jak ma pracę, rodzinę, albo spokojnie sobie chodzi do szkoły, nikogo mu nie zabili, nie tnie się, albo cienie z nim nie rozmawiają, to coś z nim jest nie tak.

Po siódme gry wychodzą niegotowe. Wychodzą ich prawie gotowe bety, które się testuje i dopiero potem nakłada się na nie poprawki. Jeśli gra ma tryb multi i to jakiś parasportowy, dokłada się poprawki, żeby go zbalansować. A to i tak się nie udaje i coś w jasny sposób jest przepakowane, więc większość tym gra, do kolejnego patcha, po którym znów trzeba namierzyć co jest przepakowane tym razem i tym grać.

nie). Gry będą pisać na przykład graficy, którzy nie załapali się do marketingu.

Po dziewiąte: dziennikarze są sprzedajni i większość z nich działa jak zakompleksieni krytycy literaccy – pod pretekstem pisanie o książkach, piszą o sobie. Gry idą sobie, a z kolei sobą nawzajem zajmują się recenzenci i dziennikarze, pisząc i na videoblogach konkludując wypowiedzi kolegów. W ten sposób funkcjonuje znany w świecie sposób nie na relacjonowanie rzeczywistości, ale na tworzenie jej. A poza tym, co ważne, można zawsze mówić o sobie, co oczywiście jest najciekawszym tematem na świecie. W ten sposób za polityką, branża growa wypłaszcza się do poziomu telenoweli. Nie chodzi o to, co kto wnosi ciekawego, ale kto komu wetknął słonego paluszka w odby i pokręcił, żeby szczypało oraz jak tamten zareagował.

Po ostatnie i ogólne: przeczytałem ostatnio raport, który pokazuje, że aktualne pokolenie jest jeszcze gorsze od poprzedniego. Co akurat jest normą, gdyż każdemu pokoleniu mówi się, że jest gorsze od poprzedniego. Tadaaaa!

Fajnie, super. A serio? Serio, to wszystkie te zdecydowane argumenty są o kant pośládka

ZAWSZE ZNAJDĄ SIĘ TACY, KTÓRZY POWIEDZĄ, ŻE JEST CORAZ GORZEJ I DRAMATYCZNIE ŹLE, A KIEDYŚ BYŁO LEPIEJ. ŻE ZA KOMUNY BYŁO LEPIEJ, JAK GRY BYŁY 2D BYŁO LEPIEJ, JAK BYŁY DYSKIETKI BYŁO LEPIEJ I GIEŁDA PIRACKA

sekundy życia. W ten sposób wszystkie gry (poza pięcioma) stają się grami pod tytułem: „zabij pięć troli i przynies ich włoski, a otrzymasz expa”, bo...

Gry (po piąte) wytyczają sobie trendy, których nie sposób obejść. Na przykład gry questowe w przygodówkach. Ale w innych gatunkach też (na przykład MMO). Nie odchodzi się od sztampy nie tylko dlatego, że nikt nie umie wymyślić nic nowego, ale też

Po ósme: wszystko to przygotowuje brygada niedopłacanych, sterroryzowanych młodych ludzi, których się wyzyskuje, a potem porzuca, kiedy nie mają już siły pracować po szesnaście godzin na dobę. Branża gier zamienia się w niewolnictwo i szybką wymianę taniej siły roboczej, więc niedługo programistom będzie się raczej współczuło tak, jak ludziom, którzy postanawiają spędzić wakacje w Polsce (choć to akurat świadczy także o tym, że ich finanse mają się świet-

pogiąć. I nie jest to kwestia czasów, a wieku opinotwórców. Zawsze się znajdą tacy, którzy powiedzą, że jest coraz gorzej i dramatycznie źle, a kiedyś było lepiej. Że za komuny było lepiej, jak gry były 2D było lepiej, jak były dyskiety było lepiej i giełda piracka. Albo nawet tak: „Wojny w o wiele mniejszym stopniu stawały się przyczyną obłędu niż napięcie, nuda, choroby dziedziczne, samotność czy odrzucenie”. Paulo Coelho. Aha, jasne. Weźła się leczyć. //Grabarz



KONKURS

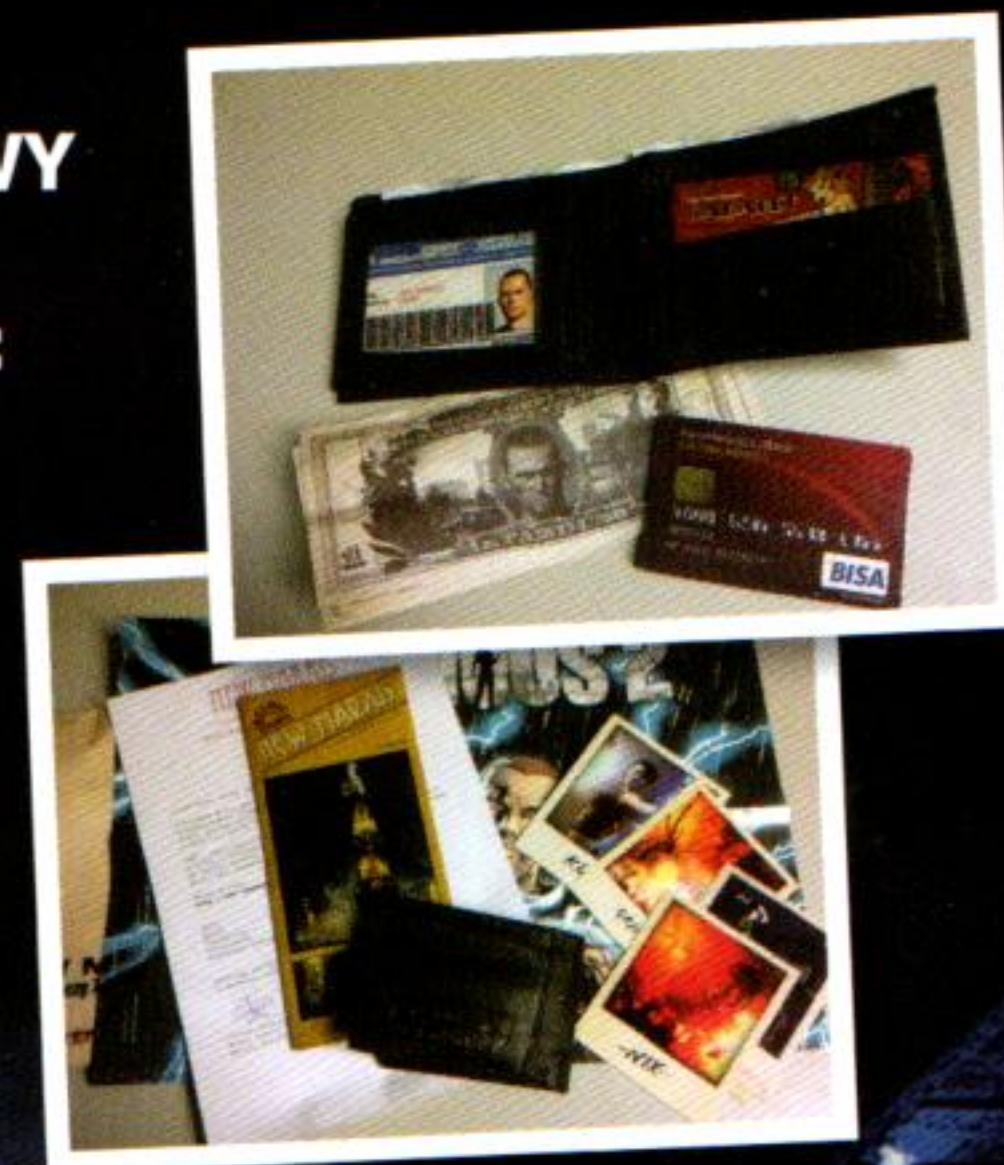
ZGARNIJ KOD NA **NIESŁAWNY: INFAMOUS 2** I GADŻETY Z GRY

AKCJA GIER Z SERII INFAMOUS ROZGRYWA SIĘ W DWÓCH MIASTACH. ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYMIEN ICH NAZWY

DO WYGRANIA PAKIET PROSTO Z BIURA RZECZY ZNALEZIONYCH: PORTFEL COLE'A, ZDJĘCIA, KARTY KREDYTOWE, PLAKAT ORAZ KOD NA ŚCİĄGNIĘCIE GRY Z PLAYSTATION NETWORK

Odpowiedzi prosimy przysyłać mailem pod adresem: neogo@neogo.pl w tytule wpisując „KONKURS INFAMOUS”

Konkurs trwa do 1 września 2011. Nagrody zostaną wylosowane spośród poprawnych odpowiedzi. Sponsorem nagród jest firma Sony Computer Entertainment Polska, dystrybutor gry nieSławny: inFamous 2



nieSławny
inFAMOUS 2



PlayStation®
Move

18
www.pegi.info

RESISTANCE 3™

DOŁĄCZ DO
RUCHU OPORU
— 07.09.2011 —

INSOMNIAC
GAMES



PS3

PlayStation 3



SONY
make.believe